



MAGAZIN

**FEBRUÁR**  
V. ÉVF. 2. SZ. 1998. 795 FT.  
**MELLÉKLETTEL**

BEST OF

1997

# CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zs. körtérnél, a Bartók Mozi mellett)  
Telefon/Fax: 361-4061, Mobil: 06-20-243-517 – Nyitvatartás: Hétfő - Péntek: 10:30-18:30, Szombat: 10:30-13:00

Áraink nem diszkont, kártyás vagy tagi árak, csak  
**EGYSZERŰEN ALACSONYAK – MINDENKINEK!**

Számtalan program 10-50% árkedvezménnyel! Minden héten újdonságok!

PC JÁTÉKPROGRAMOK		PC JÁTÉKPROGRAMOK		PC JÁTÉKPROGRAMOK		PC JÁTÉKPROGRAMOK		JATEKCSOMAGOK	
3 Koponya	AKCIÓ 4 450	iF-22 Raptor	10 950	Pirates Gold	4 450	System Shock	4 450	Gamer's Jackpot	AKCIÓ 7 950
7th Guest + 11th Hour	5 450	Ignition	8 950	Phantasmagoria	5 450	Terminator: Future Shock	3 450	30 teljes játék 14 CD-n: Dragon's Lair,	
688i Hunter Killer	10 950	Imperium Galactica	AKCIÓ 6 950	Phantasmagoria 2	6 950	Test Drive 4	9 950	Buried In Time, Mini Golf, Hardball 3,	
Actua Soccer 2	10 950	Imperialism	8 950	Power Chess 98	AKCIÓ 9 950	Theme Hospital	8 950	Trump Castle 3, Flight Unlimited, FX	
Age Of Empires	11 950	Incubation	8 950	Quake	5 450	Theme Park	4 450	Fighter, Druid, Jagged Alliance, SVGA	
Andretti Racing	9 950	Indiana Jones 3-4	5 450	Quake 2	9 950	TIE Fighter Collector	4 450	Harrier, Grandmaster Chess ...	
Armored Fist 2	10 950	Internat. Rally Champ.	7 950	Railroad Tycoon Deluxe	4 450	Tilt	4 450	Heroes Compendium	10 950
Battle Isle 3	AKCIÓ 5 450	I-War	9 950	Rally Bajnokság	4 450	Time Commando	4 450	Heroes Of Might&Magic 1+2+Mission	
Beasts&Bumpkins	AKCIÓ 5 450	Jedi Knight	AKCIÓ 9 950	Rayman Gold	AKCIÓ 6 950	TOCA Touring Car	AKCIÓ 9 950	LucasArts Archives 2	11 950
Betrayal In Antara	9 950	Lands Of Lore 2	AKCIÓ 10 950	Rebel Assault	4 450	Tomb Raider 2	AKCIÓ 8 950	Rebel Assault 1, 2, TIE Fighter	
Birthingright	8 950	Larry 7	AKCIÓ 4 450	Rebel Assault 2	5 450	Tom Clancy SSN	AKCIÓ 5 450	LucasArts Archives 3	11 950
Blade Runner	9 950	Lego Island	6 950	Red Alert Special Pack	10 950	Top Gun	4 450	Dark Forces, Dig, Full Throttle,	
Broken Sword	AKCIÓ 5 450	Little Big Adventure	4 450	Red Alert: Counterstrike	4 450	Total Annihilation	10 950	Monkey Island 1-2, Afterlife	
Broken Sword 2	AKCIÓ 9 950	Little Big Adv. 2	AKCIÓ 5 450	Red Alert: Aftermath	5 450	Touche (magyar)	AKCIÓ 4 450	MegaPak 7	8 950
Caesar 2	5 450	Lomax	AKCIÓ 5 450	Red Baron 2	JÖNI	Transport Tycoon	4 450	3D Ultra Pinball 2, A10 Cuba,	
Carmageddon	AKCIÓ 8 950	Longbow 2	AKCIÓ 9 950	Resident Evil	AKCIÓ 9 950	Tunnel B1	5 450	Caesar 2, Creature Shock, Earthworm	
Carmageddon Mission	5 450	Lords Of Magic	9 950	Riven - Myst 2	10 950	Turok	9 950	Jim, Genewars, Heroes Of M&M,	
Carmageddon+Mission	11 950	Lords OT Realm Royal	10 950	Road Rash	4 450	UFO 2: X-COM	4 450	Missionforce, Road Rash, US Navy	
Champ. Manager 2 97/98	6 950	M.A.X.	AKCIÓ 8 950	Sam & Max + DOTT	5 450	UFO 3: Apocalypse	AKCIÓ 9 950	MegaPak 8	8 950
Chessmaster 5500	9 950	Manx TT Superbike	10 950	Screamer	4 450	Ultima 8	4 450	Atari, Broken Sword, Deadly Games,	
Chessmaster 4000 Turbo	4 450	Men In Black	10 950	Screamer Rally	9 950	Ultimate Family Coll.	6 950	iM1A2 Abrams, J. Nicklaus 4, Master	
Constructor	10 950	Mechwarrior 2 Double P	8 950	Sensible World of Soccer	4 450	4 Maxis játék: Sim City 2000,		Of Orion 2, Mechwarrior 2, Return	
Croc	JÖNI	Megarace 2	AKCIÓ 4 450	Settlers 2 GOLD	9 950	Sim Town, Marty, Pinball 95		To Zork, Screamer 2, Sim City 2000	
Crusader	4 450	MDK	AKCIÓ 6 950	Seven Kingdoms	JÖNI	Virtua Fighter 2	10 950	NYELVOKTATÓK, LEXIKONOK...	
Cyberia 2	4 450	Mission Critical	3 450	Sierra Pro Pilot	JÖNI	Virus	10 950	Angol-Magyar Hangossz. 7 950	
Daggerfall	AKCIÓ 3 450	Monkey Island 1-2	5 450	Sim Copter	AKCIÓ 6 950	Warcraft 2 Deluxe	10 950	Hatnyelvű Európa Szótár 3 950	
Dark Colony	7 950	Monkey Island 3	10 950	Shadows Of The Empire	10 950	Warhammer	AKCIÓ 6 950	Langmaster Angol Nyelvoktató:	
Dark Forces	4 450	Mortal Kombat 3	4 450	Shanghai Dynasty	JÖNI	Warhammer 40.000	10 950	- Kurzus 4 950	
Dark Reign	9 950	Mortal Kombat Trilogy	10 950	Sherlock H.: Rose Tatoo	4 450	Warlords 3	10 950	- Pakk (4 kurzus) 9 950	
Day Of Tentacle+S&M	5 450	Myth: Fallen Lords	10 950	Sonic 3D	8 950	Waterworld	9 950	- Csomag (pakk+szótár) 17 450	
Deadlock	AKCIÓ 5 450	Muppet Treasure Island	7 950	Speedboat Attack	8 950	Warwind 2	9 950	- Értelmező szótár 12 450	
Death Rally	AKCIÓ 4 450	NBA Live 97	AKCIÓ 5 450	Starcraft	JÖNI	Warcrafter 2	4 450	Német-Magyar Hangossz. 7 950	
Diablo	9 950	NBA Live 98	10 950	Star Trek: Borg	AKCIÓ 5 450	WarGods	AKCIÓ 6 950	Nyelvész 1 Ang.-Ném. 6 950	
Diablo Mission: Hellfire	5 950	Need For Speed SE	4 450	Star Trek: Final Unity	4 450	Warhammer	4 450	Nyelvész 2 Ang.-Ném. 6 950	
Dig	4 450	Need For Speed 2 SE	10 950	Star Trek: Generations	9 950	Warhammer 40.000	10 950	Nyelvész 1 Fra.-Spa. 6 950	
Discworld 2	AKCIÓ 5 450	NetStorm	9 950	Star Trek: The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warlords 3	10 950	Állatkert 6 950	
Duke Nukem 3D	5 450	NHL Hockey 97	AKCIÓ 5 450	Star Trek: The Next Generation	AKCIÓ 8 950	Waterworld	9 950	Brehm: Állatok világa 8 950	
Earth 2140	8 950	NHL Hockey 98	10 950	Star Trek: Voyager	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950	Computer Kalauz 6 950	
Ecstatica 2	AKCIÓ 8 950	Pinball 97 + Marble Drop	8 950	Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warwind 2	9 950	Csodálatos Univerzum 6 950	
Extreme Assault	AKCIÓ 8 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950	Honfoglalás 4 950	
F1 Grand Prix 2	AKCIÓ 5 450			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950	Kémia Kalauz 6 950	
F1 Racing	AKCIÓ 9 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950	Matematika Kalauz 6 950	
F-22 (DID)	AKCIÓ 9 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950	Micsoda sorozat 4 950	
F-22 Lightning 2	AKCIÓ 5 450			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950	New Beat Zeneszerk. 6 950	
Fantasy General	4 450			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950	Tolnai Világtörténelem 9 950	
Fallout	JÖNI			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950	Verstár 9 950	
FIFA Soccer 97	AKCIÓ 5 450			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
FIFA Soccer 98	9 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
FIFA 97 + Manager	10 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
Flight Simulator 98	13 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
Flight Unlimited	4 450			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
Flight Unlimited 2	JÖNI			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
Flying Corps Gold	8 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
Forgotten Realms Arch.	8 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
Gabriel Knight 2	5 450			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
G-Police	9 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
Grand Theft Auto	10 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
Heavy Gear	8 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
Hexen	4 450			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
Hexen 2	9 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		
Hupikék Törpikék	5 950			Star Trek: Voyager - The Motion Picture	AKCIÓ 8 950	Warcrafter 2	10 950		

+ PSX játékok

Az internetes játéksite:  
**VEGA**  
www.vegaonline.com  
A DalaNet támogatásával

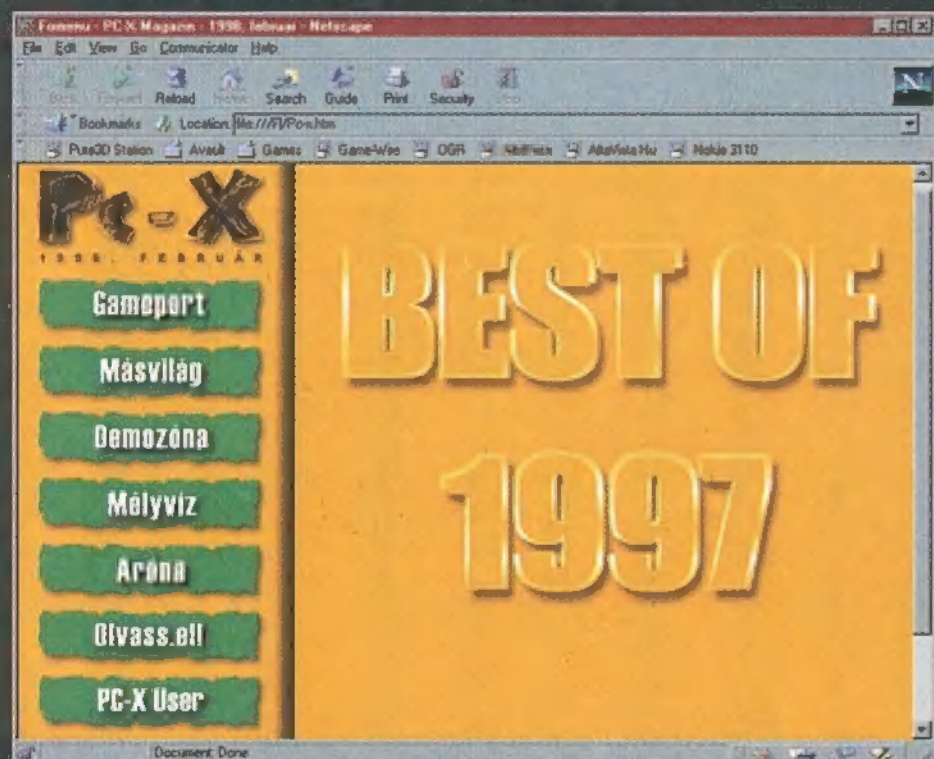
Ha kedveled a játékokat és érdekelnek a legfrissebb hírek, játékdemók, patch-ek, akkor keress meg minket az Interneten!

A fenti árak az áfát tartalmazzák, és indokolt esetben változhatnak. Akcióink a készlet erejéig érvényesek.

## CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

# HOGYAN HASZNÁLD A CD MELLÉKLETET?

És most következzen valami egészen más, a „mossuk kezeinket” című fejezet. Mint azt észrevehettétek, hosszú vajúdas és tanácskozás után átalakítottuk a CD kezelőfelületét, ezentúl a DOS-ost elfelejtjük, s csak HTML-ben leszünk olvashatók. Ez azt jelenti, hogy valamilyen Internetes böngészővel, ún. browserrel tudod „elindítani”, azaz elolvasni a CD főkönyvtárában lévő PC-X.HTM-et. Az „ITT VAN!” alkönyvtárba több effélét is tettünk – még egy DOS-ost is. Ez utóbbi nem tökéletes, sokat kell konfigurálni, inkább azt ajánljuk, hogy térjete át Windowsra. Annál is inkább így gondoljuk, hiszen a játékok túlnyomó többsége (majdnem mindegyik) Win95 alá készült, ezért ha további életedben is szeretnél játékokkal foglalkozni, akkor fel kell, hogy telepítsd eme operációs rendszert. Igyekeztünk úgy alakítani az oldalakat, hogy a legegyszerűbb böngésző is megbirkózzon vele (Internet Explorer 3.02-vel, 4.01-gyel és Netscape Communicator 4.0-val teszteltük), ezért jó ideig nem találtok benne sem frame-eket, sem java scripteket. Előre láthatólag májusig adunk „türelmi időt”, ez idő alatt csak lábra áll mindenki, s már a legújabb HTML és java lehetőségeket is ki tudjuk majd használni.

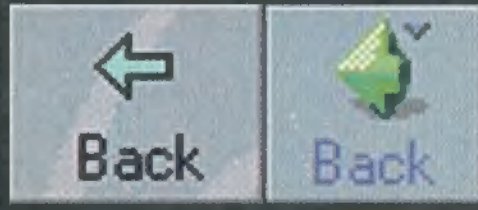


és most egy rövid ismertető, hogyan tudod feltelepíteni az CD melléklet ITTVANI\BROWSER alkönyvtárából az Internet Explorer 3.02-t (MSIE302.EXE). Win95 alól kétszer rákattintasz az említett file-ra, mire elkezdődik a telepítés. Megkérdezi, hogy egyetértesz-e a Licence Agreementben foglaltakkal (naná, úgyhogy Yes), erre pakolgat egy kicsit, majd megkérdezi, hová telepítse a programot (ésszerű a Program Files-ba tenni, mondjuk az Explorer3 alkönyvtárba). Másolgat, ketyereg, bénázik egy kicsit, majd újraindítja a Windowst. Újraindulás után észreveheted, hogy egy új ikonnal gazdagodott a munkaasztalod, az The Internet nevezetűvel – mielőtt ténylegesen elindíthatnád, még be kell állítanod néhány dolgot. Kattints rá kétszer, kérj kézi állítgatást (manual), add meg, telefonon (phone) vagy helyi hálózaton (LAN) keresztül akarsz Internetezni. Logikus, hogy ha nincs Internet elérési lehetőséged, akkor most pánikba esel: ne tedd! Válaszd a telefonos kapcsolatot, ne kérj e-mail-ezési lehetőséget (no Windows Messaging), lépj tovább, majd ha kéri a Win95 telepítő CD-t, tedd be neki, és máris készen vagy. Felteheted az Active Movie kiegészítőt is (ugyannezen alkönyvtárban az AMOVIE.EXE), ezzel egyszerűbben nézheted meg az .AVI videókat.

Aki a Netscape-et kedveli, annak is tettünk fel böngészőt, telepítési eljárása hasonló. Találsz még egy Arachne nevű, DOS-os böngészőt is, ha úgy gondolod,

tedd fel azt. Tapasztalataink szerint használata roppant körülményes, nem biztos, hogy tutira meg tudod nézni a PC-X.HTM-et. Ezzel kapcsolatban ne is kérdezz, nem tudunk segíteni. Mindenképp azt ajánljuk, használj inkább Win95-öt – nem azért, mert „hajrá Microsoft!”, hanem mert ez van, ezt kell szeretni. Win95 nélkül nem fogsz tudni játszani sem igazán, így ha eddig nem barátkoztál volna meg a gondolattal, tedd meg most.

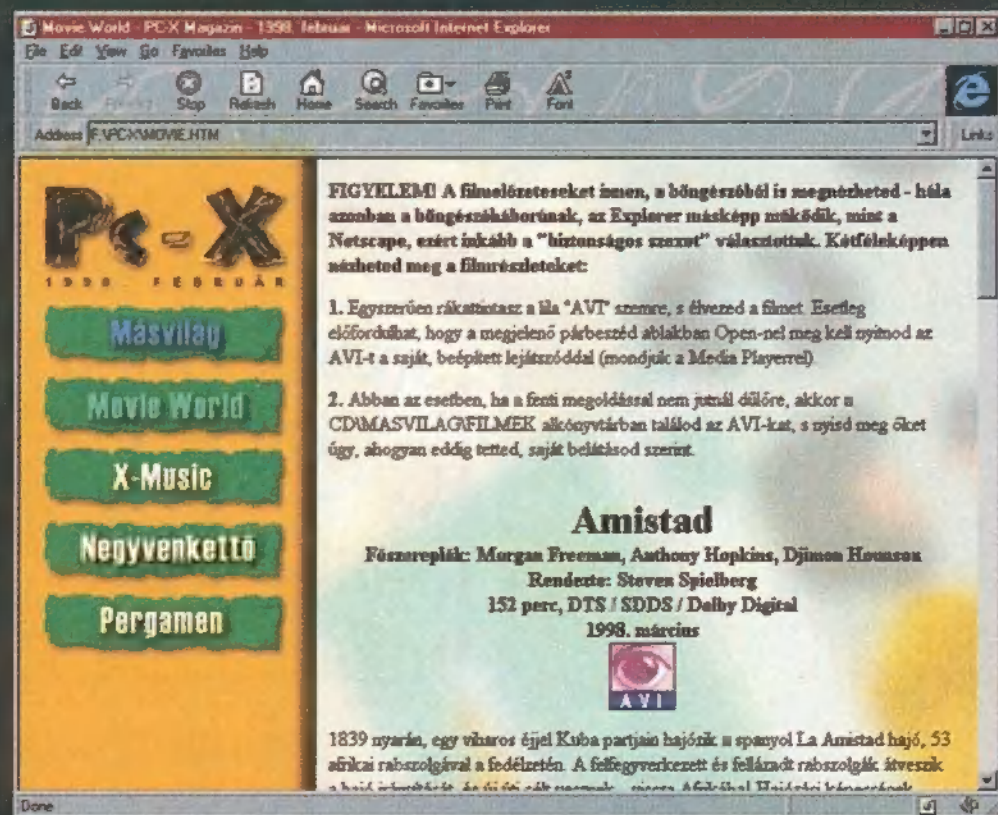
Ha már fenn van a böngésző, nézzük, hogyan használd CD-s újságunkat. Ha Win95 alatt kétszer rákattintasz a CD főkönyvtárában lévő PC-X.HTM-re, magától el kell, hogy induljon az Internet Explorer vagy Netscape, s kívárcsátatva feljön a címlap. Baloldalt találod a rovatokat, ezekre kattintva olvashatod el a cikkeket (amelyek a jobboldali, nagyobb ablakban jelennek majd meg), vagy kerülhetsz újabb menükbe (mint például a Gameport vagy Másvilág esetében). Az almenük vagy rovatok színe kékre változik, ezzel jelzi, hogy melyik menüben vagy éppen. Fontos tudnod, hogy a böngészőkben a „visszanyil” (Back) segítségével az előző oldalra térhetsz vissza, de ha rákattintasz a baloldali PC-X logóra, vagy a kék rovatcímre, akkor a főmenüben találod magad (ha GAMEPORT\CIKKEK alá tévednél, s a kékeszöldre váltó Cikkek rovatcímre kattintasz, akkor visszakalauzol a Gameportba). A cikkekhöz jobboldalt találhatod illusztrációt, ha az apró képecskékre kattintasz, kinagyítva is megnézheted őket (s a „visszanyil” segítségével térhetsz vissza). A PC-X User programozási rovatunkat (a CD\PC-XUSER\INDEX.HTM-et kell beolvasnod) vagy a Pergamen külön is elindíthatod (a CD\MASVILAG\PERGAMEN\PERG014W.EXE-t kell elindítanod), de a PC-X főmenüből is eltalálsz hozzájuk.



A Movie World érdemel még különösebb figyelmet, hiszen az .AVI előzeteseket a menüből is lejátszhatod, ha rákattintasz az AVI feliratú szemre. Ekkor a böngésző alapértelmezésben megpróbálja lejátszani az .AVI-t (vagy megkísérli elmenteni, hiszen nem tudja szegény, hogy Internetről töltögtessz-e vagy CD-ről), vannak böngészők, ahol Open-nel meg kell nyitnod, s a default filmnézegetővel (például MediaPlayer, vagy feltelepítet az apró Active Movie kiegészítést az Explorer alá – CD\ITTVANI\BROWSER\AMOVIE.EXE) lejátszsa.



Ha segítségre van szükséged, hívj bennünket bátran telefonon – kérünk, csak akkor telefonálj, ha már minden útmutatót elolvastál!



# TARTALOM

Hotline News	6
Best of 1997	8
Lords of Magic	10
Hellfire: Diablo Add-on	12
Shadow Master	13
Battle Zone	14
G-Police	16
Wing Commander 5	18
Actua Soccer	20
Championship Manager 97-98	21
Mah-jongg	22
Shanghai Dynasty	23
Balance of Power	24
Longbow 2	26
F22-Raptor	27
Oddworld: Abe's Oddyssey	28
Micromachines 3	30
X-Music	32
CPU Teszt	34
Logitech Teszt	36
Dr. Tracker	39
Házi Barkács	40
HTML	42
3D Studio Max	44
Kormány-teszt	47
Aréna	48

*További cikkek a CD mellékleten:*  
Tomb Raider 2 végigját-  
szás 2. rész, Tenka,  
Wargods, Take No  
Prisoners, Mageslayer



## 14-15 Battlezone

„Az eredeti Battlezone volt az első 3D-s játék, még valamikor 1980 környékén – ma azonban már nem állja meg a helyét egy 3D-sített akciójáték. Úgy képzeld el az egészet, mintha mondjuk a Red Alertben játszánál stratégiát, ám Descent látószögéből, a hajód kijelzőjén keresztül kíséred figyelemmel a bázisépítést. Mozoghatsz az épületek között, nekik tudsz ütközni, vagy hosszan csodálhatod, ahogy föléd magasodnak.”

## 36-38 Logitech termékek

„Számos gyártó rengeteg hancúrlécél és cincógóját bemutattuk már, ezt a sort folytatva következzen a Logitech és a Dexxa kínálatából egy kis válogatás. A különböző elvárásoknak megfelelő, eltérő tudású, de hagyományos botok mellett most sző lesz egy különleges csemegéről is.”



## 18-19 Wing Commander 5

„Azt hiszem, nem is tudok olyan játékot, amely megérte volna változatlan néven az ötödik kiadást! Nos, ebben mindenképpen egyedülálló a Wing Commander, igaz, némi kiegészítéssel illették nevét. Az utóbbi időben az Origin háza táján beállott változások (nevezetesen Chris Roberts távozása) ellenére sem hagyták abba a sorozatot, sőt komoly javulást ígértek a negyedik részhez képest.”



## 24-25 Balance of Power

„A kiegészítés kiadás CD, így akinek nincs meg az eredeti játék, az ne is kísérletezzon a futtatásával (ez egyébként nagy betűkkel rajta is van a dobozán). Minden indítás előtt kéri az eredeti X-wing vs. Tie Fighter CD-t, és tulajdonképpen erről fut is – az animációkat kivéve. Sajnos ezek az utóbbi időben megszokott „minden második sort kihagyjuk” típusúak, ami nézés közben nem túl zavaró, de a képlapást kvázi értelmetlenné teszi...”



## Megrendelőlap

Uágd ki, vagy fénymásold le!

### PC-X előfizetés

- 1 évre (6600 Ft)
- 1/2 évre (3300 Ft)
- 1/4 évre (1650 Ft)

Melyik hónaptól: .....

### PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (3-4-5-ös CD, 900 Ft)
- CD csomag (6-7-8-as CD, 900 Ft)
- CD csomag (9-10-11-es CD, 900 Ft)
- PC-X-es CD tartó (680 Ft)

A készlet erejéig!

### PC-X Akták

- #2, 1997 májusi (600 Ft)
- #3, 1997 októberi (600 Ft)

**AKCIÓ!**

..... a fenti számú CD-k (darabonként 350 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem: .....

Cím:     .....

Rendelésed e-mail-ben is feladhatod: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)



# AKARSZ SPÓROLNI

# 2000 FORINTOT?

**Fizess elő ingyenesen  
hívható zöld számon!  
06-80-200-263**

**A CD melléklet  
kezelőfelülete  
megváltozott!  
Részletek a  
3. oldalon!**

**LEPD MEG MAGAD EGY  
PC-X-ES CD TARTÓVAL!**



**EGY TELJES ÉVNYI  
PC-X CD ELFÉR BENNE!**

**ÁRA: 680 FT  
(PLUSZ POSTAKÖLTSÉG  
- MEGRENDELŐLAPOT A  
TÚLOLDALON TALÁLSZ!)**

**PC-X  
MAGAZIN**  
1998. február  
CD-ROM melléklet

**Cikkek a CD-n:** Tomb Raider 2 folytatás, Tenka, War Gods, Take No Prisoners, Mageslayer, valamint Cheatek és Demózóna.

**Játszható demók:** Arsenal, Casino Madness 98 1.41, Evolution, Frogger, Gangbuster Deluxe, Golf Pro, Hoyle Classic Board Games, Metal Knights 98, Quiver 1.5, Shadow Master, Space Empires III, Turok 1.01, Uprising, Ubik

**Előzetesek:** BattleSports, Jazz Jackrabbit 2, Micro Machines III, SimSafari, Streets of SimCity, Unreal

**Demózóna:** The Party 97 demók és zenék

**X-Music:** Hallgass bele az e havi CD-kínálatba – MP3 hegyek!

**Másvilág:** Megújult a Pergamen

**Movie World:** Amistad, Anastasia, As good As It Gets, Fallen, Great Expectations, The Boxer – .AVI-k

**Mélyvíz:** Acer, Adaptec, Creative Labs, Gravis, Hercules, Matrox, Orchid és Plectro Driverek, Microsoft Chat 2.1 + kiegészítők, Microsoft Visual Studio Service Pack 3, Microsoft Internet Explorer 4 HU, NT hibajavítások SP3 óta, Win95 hibajavítások, RegClean 4.1A, Real Player 5, SWAG 97 novemberi kódgyűjtemény

**PC-X User:** A PC-X Magazin programozási rovatának legújabb kiadása, HTML formátumban

**Shareware:** friss antivirus programok (McAfee, TBAV, Dr. Solomon, UVE), tömörítők (PKZIP for Win95 2.60), hangszerkesztők (AWAVE 4.4), zenelejátszók (MikIT1.0B2), MP3 (WinAMP 1.666), CD Grabberek (CD COPY), trackerek (Impulse Tracker 2.14 #3), Internet (Mirc 5.31), rendszerteszt (Asmdemo, Systest, Snooper stb.), videólejátszók.

Következő számunk március 3-án jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

**Felelős kiadó:**

Bíró István

Ügyvezető igazgató

**Főszerkesztő:**

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

mrchaos@idg.hu

**Főszerkesztő-helyettes:**

Spányik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

**Szerkesztő:**

Samu József (Sam, Joe)

samjoe@idg.hu

**Tesztlabor:**

Branyiczky Gábor (Schuerue)

schuerue@idg.hu

**Tördelőszerkesztő:**

Palotai Árpád (Malachit)

malachit@idg.hu

**Laptervező:**

Kondákor László

kondi@idg.hu

**PC-X Club Bázisparancsnok:**

Trautmann Balázs (Trau)

trau@idg.hu

**Külsős munkatársak:**

Bíró Dániel (El Capo)

elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla)

godzi@idg.hu

Halmos Zoltán (Zuzer the Hun)

halmos\_z@osiris.elte.hu

Mánfai Tamás (Skywalker)

manfai@neumann.njszki.hu

Nádaskuti Ákos (AKIsvuk)

Peller András (Pelace)

Peller László (Pellus)

Újhegyi Péter (Júpi)

jup@idg.hu

Újhelyi Zoltán (Newlocal)

newlocal@idg.hu

Varga József (Jon)

Weber Tamás (Zong)

zong@idg.hu

**Postacím:**

1537 Budapest, Pf. 386.

**A szerkesztőség és a Club címe:**

1012 Budapest, Márvány u. 17.

(PC-X Club bejárata az Alkotás u. felől)

**Web oldal:**

WWW.IDG.HU/PCX

**Szerkesztőségi e-mail:**

PC-X@IDG.HU

**Megrendelés e-mail:**

terjesztes@idg.hu

**Előfizetés - zöld szám:**

06-80-200-263

**Telefon:**

156-0337, 156-8291, 156-0691

Előfizetés, törött CD-vel kapcsolatos probléma esetén 322-es mellék.

Szerkesztőség: 316-os mellék.

PC-X Club: 343-as mellék.

**Telefax:**

156-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszáma. A lap ára 795 Ft, a negyed éves előfizetés 1650 Ft, a fél éves 3300 Ft, az egy éves 6600 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0036

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget!

## Szim-szim, szimbora...

Ha azt mondom Maxis, akkor PC-s játékosok 99%-a rávágja, hogy „Simcity”. Nem csoda, hiszen a tavalyi Guinness Rekordok Könyve szerint ez volt az a játékprogram, melynek különböző változataiból a legtöbbet adták el a világon. A fejlesztők nemcsak a folytatással, a már beharangozott SimCity 3000 elkészítésével foglalkoznak, hanem más „Sim” fejlesztések is folynak. Mostanában jelent/ik meg a Streets of Simcity, ami egy lövöldözős, egymásra vadászós autó szimuláció. A mellékelt képek, és a CD-mellékleten található videó, képek és hangok tanulsága szerint a SimCopter engine-jét használták fel hozzá, de ez már alaptól támogatja a 3D-s kártyákat. Ha már a Maxis tájékán jártunk, akkor elhoztuk a SimCopter legújabb javító - nem 3D - patch-ét, keresd a CD \GAMEPORT\EXTRAK\PATCH-EK alkönyvtárában.



A fiatalabb korú játékosokat célozza meg a készítés stádiumában lévő SimSafari. A feladat a címből sejtethető; egy szafaripark irányítása hárul ránk, az állatok élelmezésének, a természeti katasztrófák és a parkba irányuló látogatók minden nyűgjével. Szintén található néhány vele kapcsolatos, előzetes anyag a CD-n.

## Visual Studio 97 Service Pack 3

Olvasom, hogy a Microsoft kiadta a Visual Studio 97 Service Pack 3-at (amely a Visual Studio 97, Visual Basic 5.0, Visual C++ 5.0, Visual InterDev 1.0, Visual J++ 1.1 Professional Edition, Visual FoxPro 5.0 és Visual SourceSafe 5.0 programokat tartalmazza). Olvasom tovább: „A Service Pack a felhasználók visszajelzései alapján végrehajtott módosításokat és hibajavításokat tartalmazza.” Eddig remek. Gondoltuk, feltesszük a CD-re, milyen jól jön majd programozó lelkeletű olvasóinknak. Na ja, TRF száz évet öregedett, míg felfogta, hogy jól lát: a „Full” változat letölthető a <http://www.microsoft.com/msdownload/vs97sp/full.asp> címről, a file mérete 91,4MB. Igen, kilencvenegyegésznégyszáz. Hohó, van itt „core” változat is, amely csak 37,8 mega, igaz nem tartalmazza a Visual C++ módosításait). De ami totálisan a padlóra kergette toleranciaküszöbünket, az a hír befejezése: „A Visual Studio 97 Service Pack 3 a Microsoft ügyfélszolgálatától 1000 Ft-ért plusz ÁFA plusz postaköltség áron beszerezhető CD-n. Telefon: (1) 267-4636.” Nosza hát, barátom, serkenj, s hívd bátran az ügyfélszolgálatot, ahol potom pénzért hozzájuthatsz a hibajavítóhoz, s ezt ráengedve a méregdrága fejlesztőcsomagodra, talán így egy teljes verziójú Microsoft termékhez juthatsz. ...vagy használod a CD-nken található „core” csomagot.

## „I'm a Barbie girl...”

Döbbenetes, hogy mekkora piacot jelenthet a számítógépes játékok világa! A rendkívül igényes és meggyőző Barbi-dal kábultában pusztán poénból rákerestünk a Mattel névre az Interneten, és csodák-csodájára ráleltünk a többek között a Barbie babákat is elkövető cég oldalára. (WWW.MATTELMEDIA.COM) Nos, ha valaki szimpatizál a rózsaszín plasztik világával, és azt gyermekének (le)épülésére a számítógépén is viszont kívánja látni, akkor egy rakat stuffot lehet vásárolni tőlük. Sajnos (?) nem találtunk kipróbálható verziókat belőlük, ezért meg kell elégednetek csak a felsorolásukkal; Magic Hair Styler, Ocean Discovery, Party, Fashion Designer, Magic Fairy Tales, Print 'n Play, Storymaker, Screen Styler.



## Quake 2 és Dark Reign kiegészítések

Egész pontosan majd márciusban jön ki a „Quake II Mission Pack: The Reckoning”. A történet szerint egy elit kommandós alakulat tagjaként kell benyomulni egy alien városba, illetve meg kell találni és egyúttal megsemmisíteni az alien holdbázist. Hálón mindez co-operative módban is megy majd. Ugyanekkor jön majd ki „Rise of the Shadowhand” néven a Dark Reign kiegészítés, amely 18 új szóló küldetést, tucatnyi új egységet, és további multiplayer küldetéseket fog tartalmazni.



## Juggernaut

Egy másik Quake II kiegészítés a Juggernaut, amely már kapható is - idehaza egyelőre még nem láttuk, de a [www.headgames.net/jugg.htm](http://www.headgames.net/jugg.htm) Internet címen megrendelheted. Vadi új sztori, új 26 új single player és deathmatch küldetés, új pályák, textúrák, ellenfelek és fegyverek.

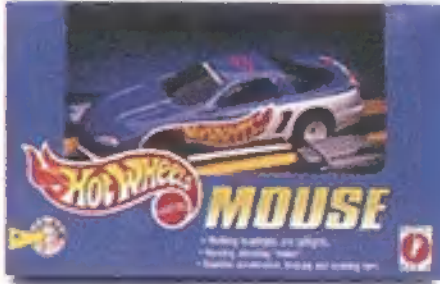




## Egérautó

Amikor kisserák voltunk, mindannyian Matchbox-ok tologatásával ütöttük agyon az időt. Ha a tengerentúlon tettük volna zsenge korunkat, akkor a kisautóinkat nem a Lesney Products maufaktúráltá volna, hanem a Mattel – lásd fent –, és Hot Wheels névre hallgattak volna. Mint kiderült, nem csupán kisautók készülnek ilyen néven, hanem egy nagyon tetszetős egér is! A Hot Wheels egér egy Chevrolet Camaro-t mintáz, normál két gombja van, melyek a motorházfedél helyén helyezkednek el. Ha ellátjuk két darab ceruzaelemmel – battery not included –, melyek a normál egér funkciók ellátásához nem szükségesek, akkor az első és hátsó lámpácskái világítanak is. Kapunk hozzá egy Hot Wheels

Rally játékprogramot, mely rejtett képességeket csal elő egérkénykből. Ha jobb egérgombbal gázt adunk, akkor az egér motorhangot hallatva vibrálásba kezd, míg egy harmadik, rejtett gombot lenyomva dudálni is tud. Ezek a speci funkciók csak ezzel a játékkal és a mellékelt egérdriverrel működnek.



## Vektorok új köntösben

A mai divat megköveteli a 3Dfx-esítést, és ez alól a Digital Integration vektorgrafikás bajnokai sem kivételek. Nemrég érkezett meg kicsiny, szerkesztőségnek álcázott rendezőpályaudvarunkba egy fekete floppylemez (bizony, ilyen is létezik még!), amely néhány képet tartalmazott a régebbi vitézek átöltöz-

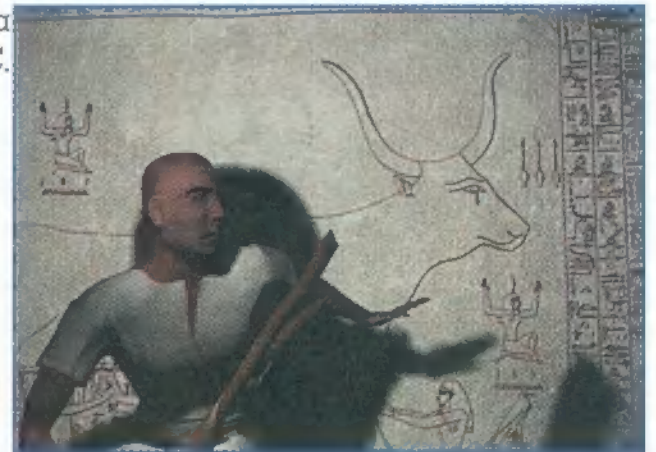
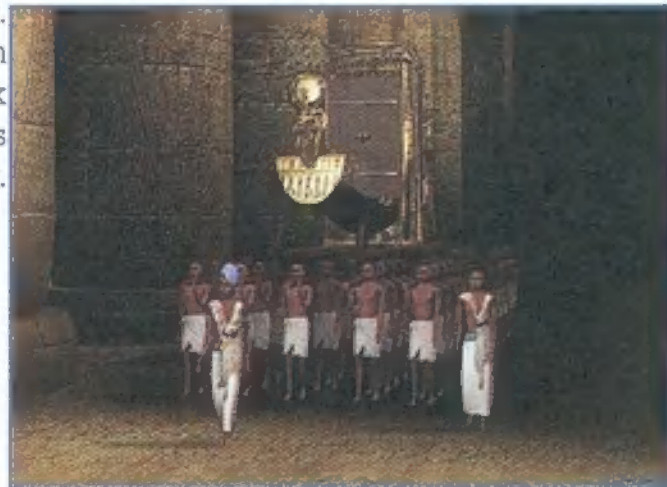
tett képeivel. A legjobban talán az eddigi legkorrektebb, legkellemesebb, orosz haditechnikával foglalkozó szimulátor, a Hind járt, melynek szerintem a legszebbre sikerült az ábrázolása. Hasonlóképpen szép lett az AH-64D Longbow Apache és az F-16 Falcon is. Bár a legutóbbi nem sikerült igazán, de elviselhető. Kérdés, hogy a mostanában szinte tucatszám megtalálható F-22 szimulátorokkal és a Longbow 2-vel miképp tudják felvenni a versenyt a ráncfelvarrás segítségével...



## Újabb játék magyarul

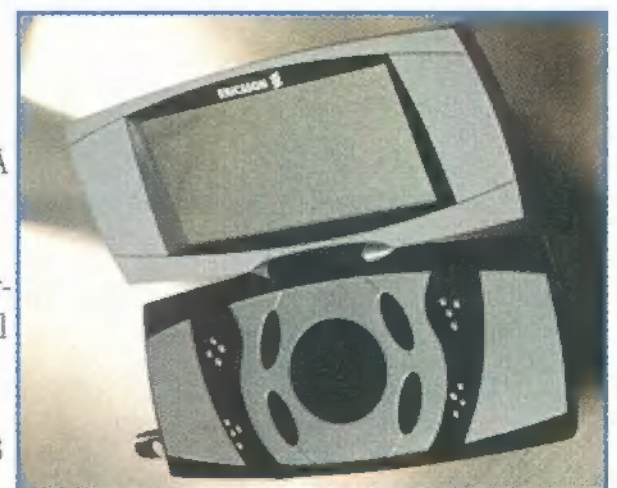
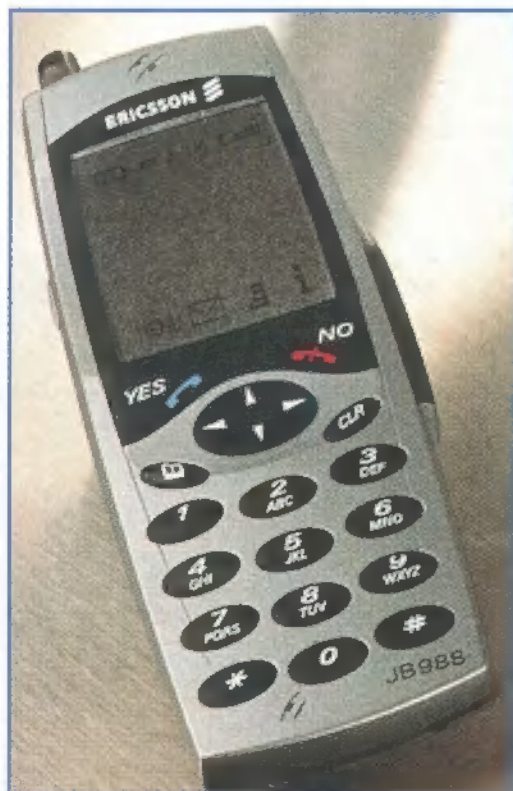
Hamarosan megjelenik a Cryo kiadásában a Ubik című 3D kaland-akció. A Phillip K. Dick (ő a szerzője a „Álmodnak-e az androidok elektronikus bányákról” és az „Emlékmás” című műveknek is, melyek a Blade Runner, illetve a Total Recall című filmek alapjául szolgáltak) novelláján alapuló játék magyar kézikönyvvel, és dobozzal fog megjelenni, de valószínűleg maga a játék is magyarításra kerül. Játsható demót találsz a CD\GAMEPORT\DEMOKUBIK alkönyvtárában. Apropos Cryo! Készül náluk egy „Egypt 1156 B.C.

Tomb of the Pharaoh” címre hallgató játék. 3D-s kalandjáték lesz, mely az ősi Egyiptom földjén játszódik. A készítésben részt vettek a Louvre múzeum munkatársai – az előzetes képek magukért beszélnek.



## Amit a kém a kezében tart

Ha minden igaz, akkor most fut éppen a mozikban az James Bond film, „A holnap markában” magyar címmel. A Bond rajongók kissé neheztelnek, amiért az új film – szerintük – olyan, mint egy monstre reklámfilm. Igazuk lehet, mert az egyes cégek alaposan felhasználják a filmet a hirdetésekben, illetve a film is dugig van bujtatott reklámmal (autó, karóra, vodka, telefon stb.). Az Ericsson egyik új telefonját, mint „Bond approved” tünteti fel, de a filmben nem az a készülék szerepel: a hivatalos Bondphone, a „JB 988” itt látható – üzletekben ne keresd!



# BEST OF 1997

Eltelt egy év, mely semmiképpen sem volt szegénynek nevezhető – talán az 1997-es esztendő volt a leglátványosabb kiugrás az elektronikus játékok piacán. Voltak „nagy durranások”, de akadtak „kis puffanások” is. Megpróbáltuk egy táblázatba összesűriteni a történeteket, a kategóriákat közösen állítottuk össze. Először arra gondoltunk, hogy majd „csak a szépre emlékezünk”, de aztán úgy alakult, hogy nem tudtunk ellenállni a „sötét oldal csábításának”, és így bekerültek a táblázatba csupán rossz májunkat reprezentáló mezők is. Elkülönítve szerzőink legkedvesebb három játékáról olvashattok, némi rövid magyarázattal kísérve. Semmi hosszas mellédumálás, csak egy rövid indoklás, miért választotta pont azt a három játékot az illető. Végezetül pedig azt néztük meg, hogy mely játékleírásokban adtunk „PC-X Top” minősítést 1997 során. Az értékelésnél a PC-X Magazinban 1997-ben megjelenteket vettük alapul, így előfordulhat, hogy valójában már 1996-ban piacra dobott programokat is találni a listában.

## El Capo: Interstate '76, Curse of the Monkey Island, Age of Empires

Elsőként az akció fronton egyértelműen győz az Interstate '76. A története remek, az animáció kitűnő, a játékmenet fantasztikus. Kalandjátékok közül természetesen a Curse of the Monkey Island viszi a pálmát. Grafikailag mintha csak nekem írták volna, a humora megegyezik az izlésemével, plusz hosszú és viszonylag nehéz. A harmadik helyezett a tőlem egy kissé távol álló stratégiai világból az Age of Empires. Azon kevesek közé tartozik, amiket nem untam meg egy hét játék

után. Ahhoz képest, hogy Bill-ék csinálták, nem rossz.



## TRf: Carmageddon, Incubation, Curse of Monkey Island

Szerintem az év játéka a Carmageddon, ez nem is lehet vitás, mint ahogy az sem, hogy 1997 a vérfürdők (és betiltások) éve volt (Carmageddon, Postal, GTA, Shadow Warrior, Blood). Nem kimondottan szeretem a stratégiákat, az Incubation mégis napokra a monitor elé szögezett. S bár a Broken Sword 2 sem volt annyira rossz, azért Monkey Island 3 rulez! Kül volt még a Neverhood (tavaly volt, idén írtam), a Flip Out, a Tennis Elbow és a Pro Pinball: TimeShock is!

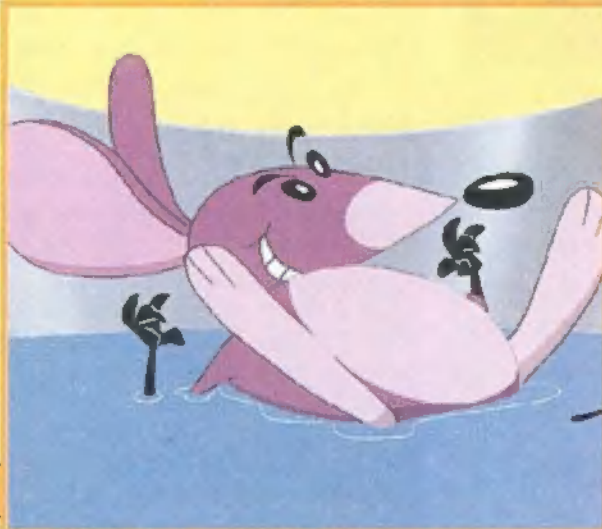
## Newlocal: Toonstruck, Need For Speed 2 SE, Total Annihilation

Észrevehető, hogy abszolút nem egy stílusból válogattam ki a Best-et. Így azt is mondanám, hogy ezek egyező mértékben nyerték meg tetszésem. A Toonstruck egyszerűen ötletes, jópofa, izgalmas, interaktív animáció – rajzfilmekben növesztett gyermekded lelkemet nagyon is melengette. A Need For Speed 2 SE-nél jobb autóverseny-

## Júpi: Total Annihilation, Incubation, Diablo és Hellfire

Az év legjobb stratégiai játéka a Total Annihilation, szorosan Age of Empire előtt. Az Incubation elnyerte a legtöbb újdonságért és a fantasztikus, új stílusáért járó

jutalmat, és kivívtá a „de jó lenne még egy rész” különdíjat. A Diablo megkapta tőlem az „idén ezzel játszottam a legtöbbet” díjat. A fájdalomdíjakat a szintén fantasztikus Tomb Raider 2, Dungeon Keeper, Quake 2 és Need 4 Speed 2 kapja. Nálam az év bukása az Xcom3 volt.



szimulációt pedig még nem láttam. Kormányal együtt szinte tökéletesen lehet érezni az utat, és a különféle járművek tulajdonságait. A Totális Annihiláció pedig az a játék, ami még engem is rávett arra, hogy egy ilyen stílusú játék elé leüljek, és eltöltssem vele a karácsonyi pihenőidőt.

## Mr. Chaos: Carmageddon, Broken Sword 2, Quake 2

A lista magyarázata egyszerű: ez volt az a három játék, amellyel 1997-ben 1 óránál többet töltöttem el, így bátran állíthatom, hogy tetszett. A Carmageddon világszám, mert túl azon, hogy viszonylag élethű autó-szimulátor, remek akciójáték, s hálóban is feledhetetlen. A BS2 végigjátászása nem szerzett ugyan felhőtlen perceket, mégis kellemes kihívás volt. A Quake 2 pedig – millió hibájával együtt – lenyűgözött, s még most is szívesen bújócskáozom vele.



## Pelace: Master of Orion 2, Incubation, X-Wing vs. Tie-Fighter

A körökre osztott stratégiák kedvelőinek nem sok programot hozott ez az év, de néhány gyöngyszem azért született. A fenti két program szerintem magasan kiemelkedik a mezőnyből. Az XW vs TF meg szerintem minden szidalmazás ellenére jó program, igaz, csak hálóban volt igazán élvezetes.





### Trau: Steel Panthers 3, Incubation, 688 (I) Hunter/Killer

A Steel Panthers 3 szerintem az év körös stratégiai játéka volt, magasan a legrealisztikusabb – a PG2 ezért

sajnos csak a második helyre szorult. Az Incubation a kiváló játékrendszerrel és grafikával, a 688 (I) pedig a szinte játszhatatlanul magas realisztikája miatt csúcs.



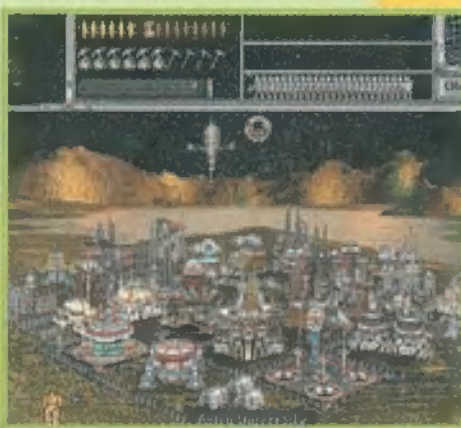
### Schuerue: Jedi Knight, M.A.X., Shadows of the Empire

A Jedi Knight-ot nem magyarázom, az egyszerűen a csúcs számomra, mélyen „hívő” vagyok. A M.A.X. aprólékos grafikájával fogott meg, s a real time stratégiák tengerében nagyon kellemes volt a körökre bontott játékmenet. A SotE szintén nem szorul magyarázatra, elvégre Star Wars az alapja.



### Sam. Joe: Master of Orion 2., Simcopter, Carmageddon

Master of Orion 2. mindenkifelett! Jó darabig nem fog lekerülni a kedvenceim listájáról. Az egyik létező legjobb stratégia. A Simcopter hangulata óriási. Egyedi ez a mentőhelikopter téma, még ha a grafika kissé szögletes is. A Carmageddon pedig a hálózatban, Fox'n'Hound üzemmódban verhetetlen.



### Zong: Incubation, Total Annihilation, Myth

Mindig is vonzottak a jövőben játszódó programok, pláne azok, amiket Giger szörnyeihez hasonló szörnyek népesítenek be. Természetesen tagadhatatlan a Total Annihilation sikere is, mely merőben átformálta bennem a real-time stratégiákról alkotott képet. Az év legszebb játéka (hála a 3Dfx közreműködésének) a Myth, amely – mivel még fantasy is – pláne toplistámra való.



### Best of PC-X 1997

Amivel a legtöbbet játszottunk:	Carmageddon
Amin a legtöbbet vitatkoztunk:	Quake II
Az év hardvere:	3Dfx Voodoo Chip
Legjobb akció:	Tomb Raider 2
Legjobb 3D játék:	Turok
Legjobb kaland:	The Curse of Monkey Island
Legjobb platform:	Oddworld: Abe's Oddysee
Legjobb real time stratégia:	Total Annihilation
Legjobb körökre osztott stratégia:	Incubation
Legjobb „menedzser” stratégia:	Imperialism
Legnagyobb csalódás:	X-Com 3
Legvéresebb játék:	Carmageddon
Legjobb repülőgép szimuláció:	MS Flight Simulator 98
Legjobb autó szimuláció:	Need for Speed 2 Special Edition
Legjobb sportjáték:	NHL '98
Legjobb magyar/magyarított játék:	Imperium Galactica
Legjobb logikai játék:	Flipout
Legjobb flipper:	Pro Pinball: Timeshock

### PC-X Top 1997

Játék	Kiadó	Hónap
Toonstruck	Virgin	január
Red Alert	Virgin	január
Heroes of Might & Magic II	New World Computing	január
The Neverhood	Microsoft	január
Diablo	Blizzard	február
Leisure Suit Larry 7: Love for Sail	Sierra	február
Flipout	Gametek	március
Theme Hospital	Bullfrog	május
Interstate 76	Activision	május
Carmageddon	Sales Curve Interactive	július
X-Com Apocalypse	Microprose	szeptember
Dungeon Keeper	EA Bullfrog	szeptember
688 (I) Hunter/Killer	Electronic Arts	szeptember
Dark Reign	Activision	október
Constructor	Acclaim	október
Dark Earth	Kalisto / Microprose	október
Dark Forces 2: Jedi Knight	Virgin Interactive	november
Incubation	Blue Byte	november
Shadows of the Empire	Virgin Interactive	november
Lands of Lore II: Guardians of Destiny	Virgin Interactive	november
Total Annihilation	GT Interactive	november
Imperialism	Mindscape	november
The Curse of Monkey Island	LucasArts / Virgin	december
Age of Empires	Microsoft	december
Turok - Dinosaur Hunter	Acclaim	december
Panzer General II	Mindscape	december

A Sierra köztudottan a sorozatokat támogató cégek közé tartozik, főleg, ami a kalandjátékokat illeti. Az utóbbi időben azonban mindenki egyre-másra csak ontja a stratégiákat, s a Sierra sem akart kilógni a sorból, ezért elkészítette a – Lords of the Realms II utódjaként is felfogható – Lords of Magic-et.

Ezúttal szerencsére jóval többről van szó, mint egy sima „átrajzolásról” (s meg kell hagyni, az új, high color grafika nagyon pöpec) – a szálak már a kezdetekkor számtalan irányba ágaznak. Nem elég, hogy a fő karakter kasztját (ami lehet harcos, tolvaj vagy varázsló) meg kell határozni, még azt is ki kell választanod, hogy mi felett is akarsz tulajdonképpen uralkodni. A nyolc „szakterületet” kombinálva a három kaszttal már kapásból huszonnégy különböző lehetőséget jelent a kezdésre, ami már igencsak a „nem gyenge” kategóriába tartozik. Ha megoldottad ezt a ko-

rántsem könnyű feladatot, vagyis választottál, akkor máris Urak világának valóságos 3D-s vázát látod magad előtt. A szemed elé táruló táj máris érezteti veled előbbi döntésed súlyát, ami birodalmad külsejét is befolyásolja. A tűz országában például mindenfelé éppen kitörni készülő vulkánok tornyosulnak, s a sisterség még „madártávlatból” is jól hallható (na jó, a hangkártya is segített...), míg Chaos birodalmában mindenfelé a szanaszét heverő névjegykártyák, demo CD-k, s a tegnapi pizza maradványai tarkítják a tájat (hehe, nagyon vicces... – Mr. Chaos). Ha nálad valami egészen más látszik (ami csupán a véletlen műve lehet), akkor ne lepődj meg, hanem csodálgasd tovább a felderített területet kihasználva a háromféle nagy-

ságú zoomból következő lehetőségeket.

Jó, jó – merülhet fel a kérdés, de mi a Cyrix processzort keres az a maroknyi ember ott a terep közepén? Nos, a néhány maszát, rózsaszín lófarokkal, egy kalandozó csoport. A kalandozó nevű ritka állatfajból két típust találtak ki a készítő. Az első a bajnok, vagyis a Champion, ami, mivel nagyon ritka, a fokozottan veszélyeztetett kategóriába



tartozik. Ha meghal, akkor nem lesz, aki irányítsa a csapatokat (melyek az ő vezénylete alatt sokkalta gyorsabban haladnak), értékes mágikus tárgyakat aggasson magára, sőt még a csaták során sem vág majd senki ösvényt az ellenség soraiban. Szerencsére, amint a magasabb szinteket tapossa a sok tapasztalatszerzéstől megkopott csizmájában, már kisebb az esélye a halálra. Besorozása, ha kiképzéd, több szekérnyi nyersanyagot emészt fel, míg ha felbéreled, akkor a kezdeti kiadások ugyan kisebbek, de körölként jóval többbe kerül a fenntartása. Hosszú távon tehát mindenképpen a kiképzések érik meg, a zsoldosokat csak vészhelyzet esetén érdemes használni pajzsként a reguláris alakulatok számára.

Nincs ez másként a másik kategória, a „töltelék” esetében sem. A bajnokokhoz hasonlóan ők is bősen lépkedik a szinteket, de nem rendelkeznek olyan kiváló képességekkel, mint vezéreik. Egy bajnok három alakulatot irányíthat, amelyek mindegyike sértetlen állapotban három katonát tartalmaz. Igazán nem érdemes odafigyelni rájuk (talán a távolból harcolókra), hiszen elkerülhetetlenek a veszteségek egy-egy gigászi közelharc kialakulásakor. A tapasztalati szintek (melyek többek között a támadó és védő érték is befolyásolják) miatt ne aggódj, máshonnan is meg lehet szerezni őket. A kiképzőhelyek kiválóan alkalmasak erre,





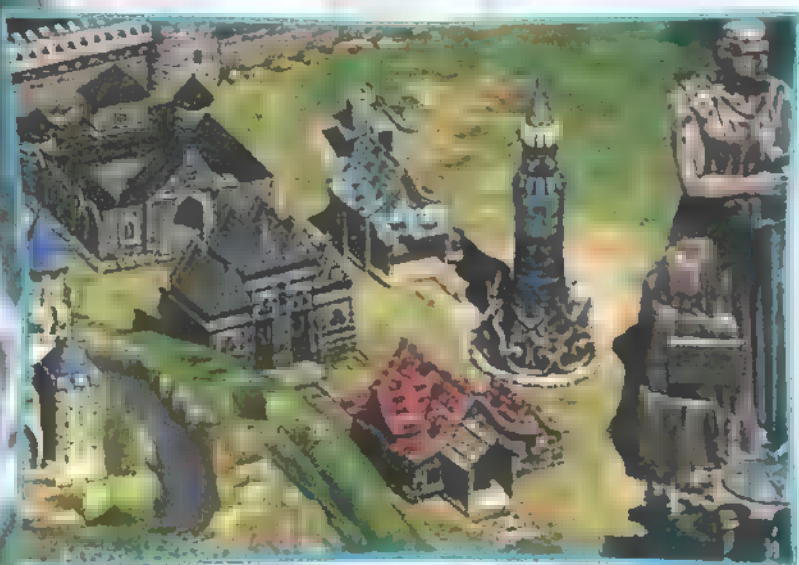
minden Lord háromfajta ilyen helyet birtokolhat. Az egyik a varázslótorony, ahol a mágiahasználók kiképzése és a mana, valamint más titokzatos italok készítése folyik. Minden toronyhoz tartozik egy könyvtár is, ahol a fennmaradt ősi könyvekből próbálják meg kibogarászni a múlt pusztító varázslatait a bölcsek. A varázslatok nemcsak támadók és védekezők lehetnek, hanem akár majd a terepet is átformálhatod velük. Habár ■ két épület szerepe nem ugyanaz, mégis egy épületcsoportnak veszi őket ■ program, tehát fejleszteni is csak együtt lehet őket. Minden szintlépéskor eggyel több széket szállítanak a könyvtárba (csak tudnám, miből van, hogy ennyi zsetonba kerül...), amire leülve még egy varázsló láthat neki a kutatásnak.

A másik két épület szerepe közel sem ilyen prózai, egyszerűen itt lehet befoltozni ■ csaták során keletkezett „lyukakat”. A Barrack a gyalogság és a lovasság, míg ■ Thieves Guild a feldejtők és a távolsági fegyverrel rendelkezők támaszpontja. Amikor bármelyik épületbe beviszel egy hőst, megteszed őt a hely kapitányává. Ez azt jelenti, hogy ismereteitől függően változó mennyiségű tapasztalati pontot fog felhalmozni az adott helyen minden egyes körben, ami attól a körtől fogva automatikusan hozzáadódik az újoncok tapasztaltságához. Így akár kapásból a negyedik szintről is indulhatnak az alakulatok. Sajnos ■ tárolható pontok limitálva vannak, ■ nagyban függenek a hős és az építmény szintjétől egyaránt. Ha nem találsz elégnek a kiképzőközpontok számát, akkor a megfelelő hőssel újat alapíthatsz a határvidéki városokban. Ezekben nagyjából közepén terpszkedik még egy főváros is, ahol – miután megszabadítottad a nagy templomot a gonosz erőtől – a folyamatosan érkező követőket beoszthatod a különféle nyersanyagok (arany, kristály, hírnév, sör) termelésére. Átváltani is lehet ■ „kincseket”, de elég gyalázatos rátával. Persze nem csak itt termelnek nyersanyagokat, ha kicsit kalandozol, számtalan aranybányával, sörfőzdével vagy kristálylelőhellyel találkozhatasz. Szintjük elárulja, hogy mennyit fognak majd termelni körönként. Természetesen (miért is legyen egyszerű) soha nem üresek, mindig meg kell harcolni értük ■ védősereggel, melyek legtöbbször nem tartoznak egyik játékoshoz sem. Mivel évek óta őrzik már a helyet, nem tárgyalnak megadásról.

Itt említeném meg, hogy minden eddiginél sokszínűbb diplomáciai és kereskedelmi lehetőségeket rejt a program. Akár egy egész várost is el lehet cserélni csupán egyetlen varázslatra.

Am számtalanszor nem használ a szép szó, s csak egy megoldás marad, a csata. Ez szintén 3D-s, olyan, mint ha a játéktér egyik darabját nagyították volna ki. Ellentétben a játék egyéb részeivel, ez real-time-ban fut, bár a könnyebb kezelhetőség kedvéért bármikor meg lehet állítani (space). Az irányítás jól eltalált, hamar megtanulja az ember. Itt kapnak szerepet a támadó és védő varázslatok, melyeket jobb klikkel a régre kattintva tudsz cserélni. Összesen (a többi típusal együtt) százhatvan darab varázsigével találkozhatasz, melyek elég sokszínűek, de mindenképpen jellemzőek a választott területre. Tehát értelemszerűen ne várj tüzesőt, ha ■ vizek lordja vagy.

Annak ellenére, hogy egy 233MMX-szel, és Ultra DMA-s merevlemezzel teszteltük, rengeteget töltöget – egy idő után nagyon zavaró. Ettől függetlenül a tesztelés végeztével, sem kerül le kedvenc kis winyómról ■ program. Ez valószínűleg annak tudható be, hogy rengetegszer újrajátszható ■ játék. A szemfüles gamer észrevehet némi hasonlóságot a „Heroes...” és ezen remekmű között, de hát ne legyünk telhetetlenek, manapság nem könnyű újat kitalálni. Összefoglalva: a játék rulez, mindenkinek ajánlott.



LORDS OF MIDDLE-EARTH

5

CPU/RAM: P100 / 16 MB RAM

SYSTEM: WINDOWS 95

X-TRA: N/A

és a csituló a Blizzard, a Starcraftet meg a Diablo 2-t. A Diablohoz képest a játék új és új karaktereket vezet be, a játékot pedig a Blizzard fejlesztésével növelte.

A játék története egy mágiát használó varázskard, az ún. ütőse. A varázskard a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti. A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti. A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti.

A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti. A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti. A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti.

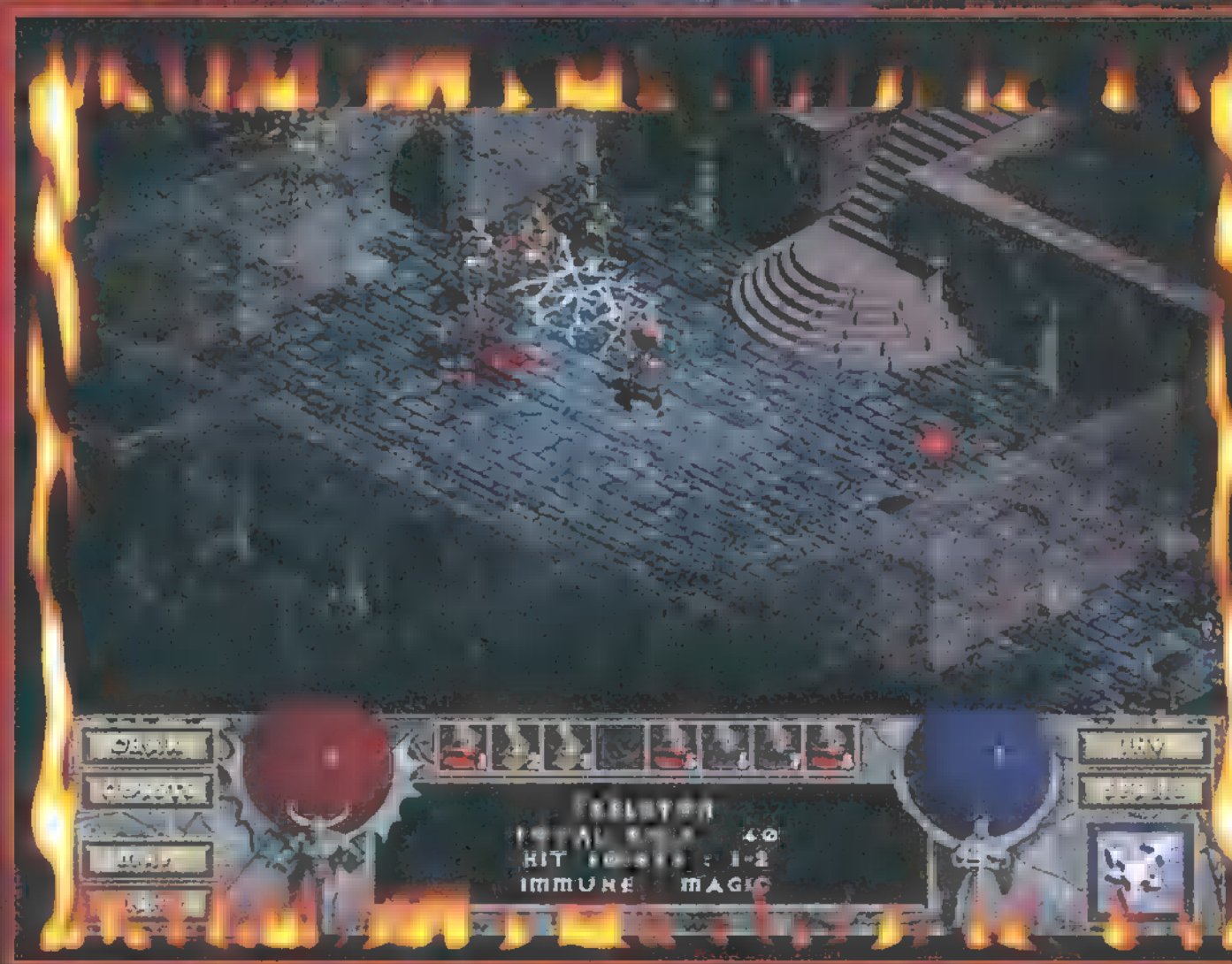


Az út az ötödik... a negyedik... Az út az ötödik... a negyedik... Az út az ötödik... a negyedik...

A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti. A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti. A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti.

A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti. A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti. A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti.

A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti. A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti. A játék története a földön élők és az alvilág közötti kapcsolatot erősíti.



5

12







tefti Botle hat szerd...  
 kódásával játszhatok majd le még nem  
 indult... hiszen d...  
 marabb... kerül...  
 szeretnél...  
 mezz...  
 ahol herente

szavazásokat...  
 rülő...  
 bizonytal...  
 megáll...  
 ...

...ebből... új...  
 ...rész...  
 ...stílus...  
 ...a...  
 ...szoft...  
 ...kötelező...  
 ...16...  
 ...ellen...  
 ...vagy...  
 ...két...  
 ...ellen...  
 ...Az...  
 ...az Activision...



# JÁTÉK!

## Mondj még legalább két játékot, amelyet az Activision fejlesztett Commodore 64-re!

Az első három helyezett Battlezone ajándéksomagot nyer!  
 (full játék, pálya és sapka)

A helyes megjelöléseket a PC-X Magazin szerkesztőségébe küldd:  
 1537 Budapest, Pf. 386.

A levelezőlapokat legkésőbb február végéig add postára!

# Game Port **K**ormányhatalom **H**atalom

## G-Police

akció (leírás)

A Psygnosis nem ül babérjain, sorra ontja a jobbnál jobb játékokat, melyek közül **Jon** most az „újhullám” képviselőjét, a G-Police-t mutatja be.

**2**057: ■ Föld természeti kincsei, az ásványok kimerülni látszottak az egész bolygón. Egy erre a célra alakított tudóscsoport az űrkutatás keretein belül a Földön kívüli nyersanyag-gazdálkodás terveit latolgatja. 2079: adottak a feltételek, hogy egy idegen bolygón, a Callisto nevezetű égitesten megkezdődhessen ■ bányászat. 2085: a kutatás háborút idéz elő ■ földiek és ■ Callisto-t gyarmatosító idegenek között. 2086: egyre na-

gyobb méreteket a háború ölt, ■ mindeddig kiegyenlített veszteségekkel döntetlennek látszik, egyik fél sem tud ■ másik fölé kerekedni. 2087: megsemmisítő csapást mérnek a földiek osztagai az idegenek vezér-űrhajójára, a háború befejeződik. 2089: a gyarmatosított Callisto bolygón négy multinacionális mamutcég városokat alapít. A rend fenntartását ■ Government Police tagjai végzik, rövidebb nevén: G-Police.

A lényeg ■ következő: a G-Police alakulatot a négy mega-cég alapította, lévén, hogy semmiféle védelmi erő nem állt rendelkezésükre, s a hatalmat a rendfenntartó erők nagysága határozza meg. Az alakulat ■ legmodernebb fegyvereket, kommunikációs eszközöket és rengeteg pénzt kap, ennek fejében a csapat tagjai bármikor, bármilyen kimenetelű munkát ké-

szenek végrehajtani. Ennek ■ csapatnak vagy tagja Te is. A játék hét küldetésből áll, melyek „rendkívül” komplex feladatokból állnak. Példának okáért, a legelső küldetés valahogy így néz ki:

– derítsd fel és ellenőrizd ■ térségben található tároló ládákat, amelyek illegális tartalommal rendelkeznek, semmisítsd meg

– ellenőrizd az utakon közlekedő teherautók szállítmányát, az illegális eszközöket szállítókat semmisítsd meg

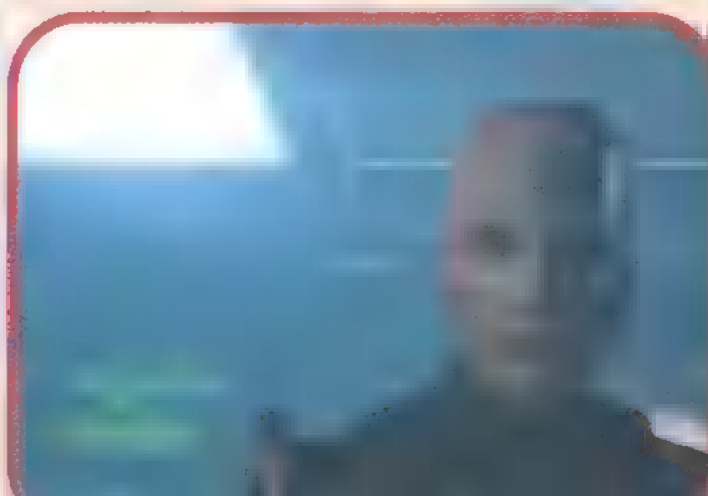
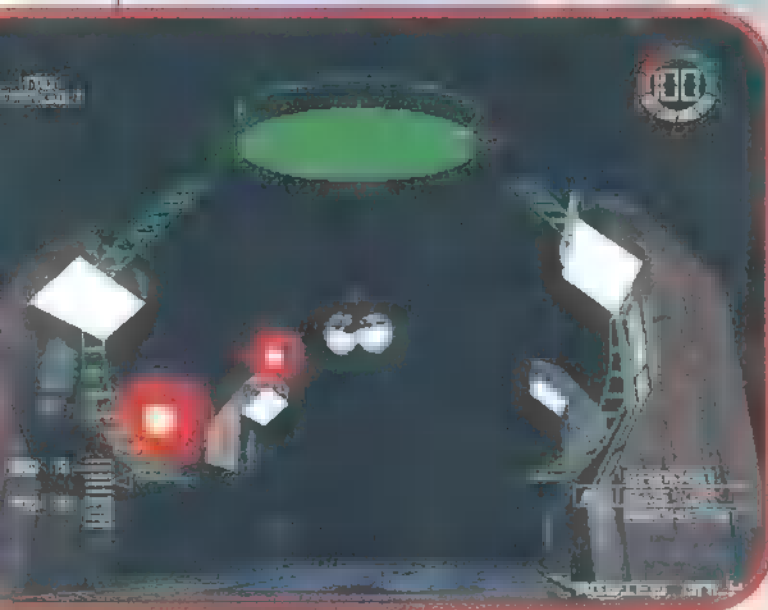
– kísérelj el egy alakulatot a rendeltetési helyére, s esetlegesen óvd meg a külső támadásoktól.

Ennyi. Az illegális tartalmú ládákat és teherautókat az ellenséges cég, vagy maffia tagjai komoly védelemmel látták el, így például az első küldetés végrehajtása majdnem egy egész délutánt emésztett fel. Ehhez persze döntő tüzere lenne szükség, ami persze nincs, ezért a kezdeti tiz-husz rakétát és gépfegyvert manő-



verezési ügyességgel, illetve a későbbiekben társunk (wingman) irányításával kell pótolni. Az irányítás szerencsére nincs túlbonyolítva, s bár a billentyűzeten játszónak mintegy 10-15 gombra kell figyelniük, párpercnyi játék után meg lehet szokni a lebegés magasságának változtatása és a sebesség növelése közti különbséget.

A grafika egyedülálló, s bár csak a standard verzióhoz volt szerencsém (igaz, hogy csak 320x240-es felbontásban futott akadozás-mentesen, élvezhető sebességgel a játék), le kell szögeznem, hogy a fény, illetve a robbanás-effektusok minden eddigi próbálkozást felülmúlnak. A játékmenet is tetszik, egy kupolával védett városban repkedhetünk, kisebb-nagyobb építmények között, miközben fényreklámok villognak jobbra-balra, ■ különböző járművek mennek ide-oda. Körülbelül úgy néz ki, mintha az Ötödik Elem helyszínére csöppentél volna. A program eddig sohasem látott grafikai megoldásokat használ, de a különlegesen szép látványnak ára van (3Dfx gyorsítókártya, Pentium II-es processzor és 32 mega RAM) – nem kell megijedni, a standard verzió ennél jóval alacsonyabb kategóriájú géppel is megelégszik, ■ 3Dfx-es kártya sem alapkövetelmény.





Február 1-től amíg a készlet tart: Karácsonyi játékiárusítás a

# DEATHMATCH

klubban!

Tel:267-6880 Tel:267-6880 Tel:267-6880

**Minden program beszerzési ár alatt!!!**

Izgalgó hihetetlen árainkból:

Tomb Raider 2	<del>11.990</del> helyett 7.990
FIFA 98	<del>11.990</del> helyett 8.990
Rebel Assault 2	<del>11.990</del> helyett 3.990
Quake 2	<del>11.990</del> helyett 8.990
Worms 2	<del>11.990</del> helyett 7.990
Dreams to Reality	<del>11.990</del> helyett 7.990

És még rengeteg játék 5.000.-Ft alatt...

Byera el és válogass a játéktengerben, biztosan találsz kedvedre való CD-t, Sőt! Február 10-ig minden vásárlónk negyedéves DEATHMATCH klubtagságot kap ajándékba!!!

Multiplayer PC-s játéklub és szoftver bemutatóterem  
1038 Budapest, Rákóczi út 1. az udvarban Tel: 267-6880



## A VIRTUAL WORLD FANTASZTIKUS FEBRUÁRI AJÁNLATA:

Ha Január 30. és február 10. között

klubtagsági kártyát váltasz üzleteinkben:

- 6.000,- Ft helyett csupán 3.990,- Ft-ba kerül ez az apró befektetés!!!
- Ajándék CD-t és bonus PC-s magazint kapsz ajándékba a kártya mellé!!!
- Havonta ingyen árlistát és hírlevelet küldünk az újdonságokról!
- Elviheted kedvenc programodat akár egy hétre is kipróbálni!
- 10%-os kedvezményt kapsz minden további vásárláskor!

**Ne habozz, hanem rohanj el legközelebbi  
üzletünkbe és minél hamarabb válts  
belépőt egy új világba!**

**Üzleteink:**

Alfa CD 1148 Bp, Örs Vezér tér 23. üzlet Tel: 06-20 724-717  
Újlaki Üzletház I.em. 1036 Bp, Bécsi út 34-36. Tel: 250-5200/122  
Átrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 55. Tel: 316-0186  
Újpesti Áruház 1041 Bp, István u. 10. Tel: 169-5155/61

## Wing Commander Prophecy

Nem, nem a Fifth Elementről van szó, csak annak a szerencsétlen rókáról, akinek ki tudja, mennyi bőr van még a képén. Szóval a nagy hírű sorozat eljutott az ötödik részhez, immáron szülőatyja nélkül – Pellus számol be ■ változásokról.

Azt hiszem, nem is tudok olyan játékot, amely megérte volna változatlan néven az ötödik kiadást! Nos, ebben mindenképpen egyedülálló a Wing Commander, igaz, némi kiegészítéssel illették nevét. Az utóbbi időben az Origin háza táján beállott változások (nevezetesen Chris Roberts távozása) ellenére sem hagyták abba a sorozatot, sőt komoly javulást ígértek a negyedik részhez képest. Nos, ezzel kapcsolatban vannak fenntartásaim, de kétségtelenül akadnak változások...

A WC sorozatnak (hoppá, talán nem kéne rövidíteni :-)) mindig is az volt a jellemzője, hogy legalább egy korszakkal előrébb járt ■ hardverigényével, mint a Magyarországon (vagy akár bárhol a világon) megfizethető gépek. Ebből a szempontból a változás tényleg lényeges és pozitív: ez ■ program viszonylag normális hardveren is fut. Ha 3Dfx kártyánk is van, akkor már egy P133 is elég neki – ez azért már a mai processzorárok mellett eléggé elfogadható! Egyébként látszik rajta, hogy egy 3D-s gyorsítókártya rengeteget számít – egy 225MHz-es gépen sem futott olyan jól ■ program, mint gyorsítóval, sokkal lassabb gépen...

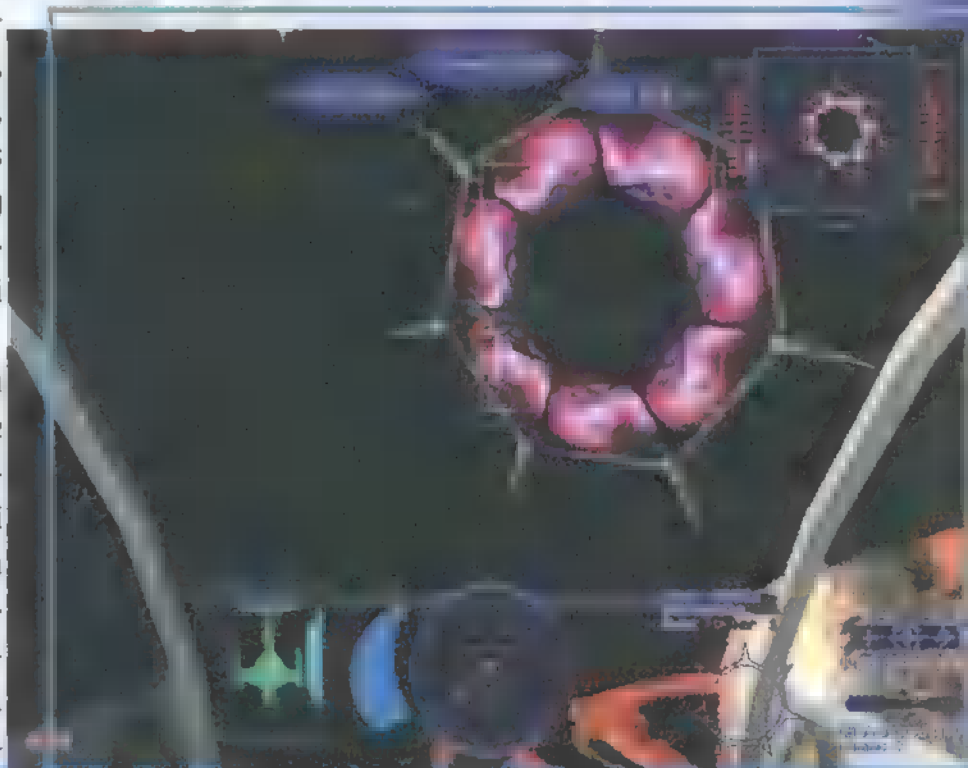
Az előzetes ígéretek közül ■ legtöbb a sztorival volt kapcsolatos, miszerint az egyes küldetésekben elért teljesítményünk hosszabb távon is kifejti majd hatását. Hmmm... Ebből

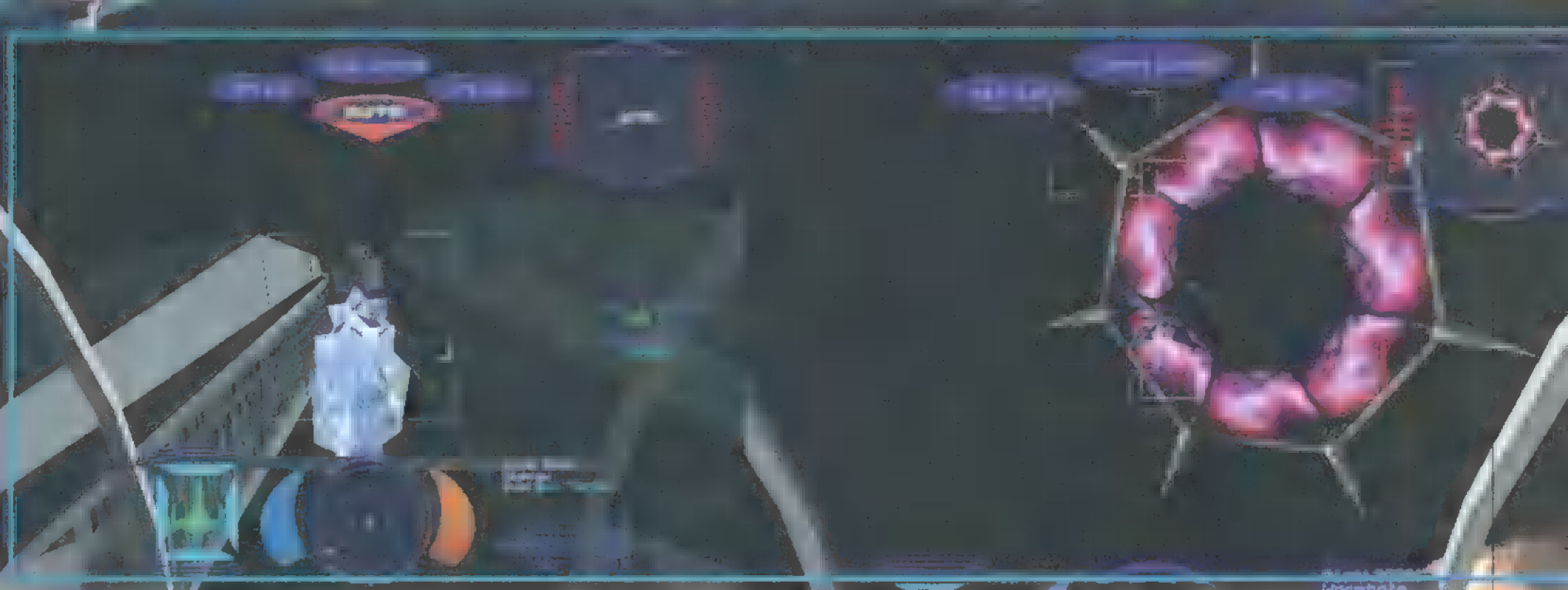
– bevallom – nem sokat vettem észre, hacsak annyit nem, hogy nem rúgtak ki azonnal, ha elvesztettem egy küldetést. Szintén sokat halottam a javított mesterséges intelligenciáról – szintén nehéz észrevenni, legalábbis ■ könnyebb szinteken! A WC4-gyel kapcsolatban már kifejtettem egyszer ■ véleményemet ■ sorozat nehézségi szintjeiről, most csak röviden összefoglalom, mert természetesen ebben a részben is ugyanaz ■ rendszer érvényesül. A két legkönnyebb szint között nem sok különbséget fedeztem fel, gyakorlatilag videonézetessé silányul a játék! A komoly problémák az ACE fokozatnál kezdődnek! Itt ugyanis már kőkeményen rakétáznak az ellenfelek, és mivel általában sokan jönnek ellenünk, ez igen komoly nehézséget jelenthet. Arra pedig kíváncsi lennék, ki csinálja meg az utolsó küldetést ilyen (vagy ennél is nehezebb) fokozaton... Természetesen azt ne várja senki, hogy elmondom, mi is ■ játék sztorija, hiszen pont ez a poén az egészben – és legkönnyebb szinten biztosan végig tudja mindenki csinálni! Ehelyett inkább gyorsan átnézném, mi is az, ami tetszett, és mi nem!

A legnagyobb problémát számomra továbbra is ■ szimulátor rész kezelése jelentette! Nem tudom, miért nem tudja valaki megnézni az Origin designerei közül a Tie Fighter-t! Egyszerűen nem bírom felfogni, hogyan lehet a célbefogást így elszúrni: mindössze egy gombbal lehet sorba menni a célok között. Nagyon hiányoltam a legközelebbi ellenfél, ■ minket támadó legközelebbi ellenfél, vagy ■

segítségét kérő társunk támadójának befogását. Az meg tényleg röhej, hogy egy nagy ellenfél közelében nekem kell a „T” gombbal keresgélnem a vadászokat, mert az automatikus átkapcsolás nem működött. Emiatt rengetegszer kell az embernek levennie a kezét a joy-ról és a billentyűzeten hosszabb ideig molyolnia – ez pedig sokszor végzetes lehet... Azt meg már meg sem merem jegyezni, hogy mi lett volna, ha a joystick gombjaira én mondhatam volna meg, hogy mi is történjen... A másik dolog, ami borzasztóan nem tetszett, az ■ autopilot opció megjelenése! Tudniillik sokszor akkor is lehetőségünk van elmenni egy helyszínről, amikor még nem teljesítettünk ott minden feladatot (emiatt volt eset, hogy szépen csinálhattam újra egy küldetést). Ez ■ probléma már a 4. résznél is megvolt, ott is bosszantott – úgy látszik, ezt nem sikerült megoldani.

Számomra kicsit furcsa volt, hogy a beígért sztori-újítások nem terjedtek ki igazán az elágazások számára és főleg hosszúságára! A Wing Commander 4-ben tényleg volt néhány nagyobb (4-5 küldetéses) választási lehetőség is, itt alig akadt elágazás, és azok is hamar visszatértek ■ fősodrásba. Ebből ■ szempontból én még visszalépésnek is nevezném ezt a részt ■ korábbihoz képest. Persze tudom,





hogy nagyon nehéz megcsinálni – rengeteg videó kell és sokat nem is néz meg ■ játékos! De talán ez némi ösztönzést jelenthetne a többszöri végigjátszásra – ilyen megvalósítás mellett nem hiszem, hogy sokan nekiugranának a játéknak másodszor is.

Végül egy abszolút magánjellegű probléma, de nekem az is furcsa volt, hogy az utolsó küldetésre kimentünk négyen, miközben Commodore Blair, Maniac és Maestro az anyahajón pihengettek – közben annyi ellenfél volt odakint, hogy időnként nem látszottak a csillagok tőlük. Még szép, hogy egy idő után felébredtek és csatlakoztak hozzánk...

Természetesen a felsoroltak ellenére rengeteg minden nagyon jól meg lett oldva a Prophecy-ben, bár ezeket már többnyire ■ negyedik részben is megcsodálhattuk. A videorészletek továbbra is szuperek (látszik, hogy nem sajnálták ■ pénzt díszletekre ebben az epizódban sem), gyakorlatilag itt is komplett filmet nézhetünk végig a harmincegy-néhány küldetés során. Csak közismert rosszmájúságom miatt jegyzem meg, hogy valószínűleg azért lett olcsóbb ■ forgatás, mint az előző részé, mert Mark Hamill most nem főszerepet játszik... Amit viszont külön kiemelnék, ■ az egyes leforgatott részletek ügyes keverése és vágása! Apró elemek ügyes összevágásával teljesen új videókat raktak össze, ráadásul a szájmozgással sem volt baj, mert ilyenkor éppen nem látszott senki sem közelről. Nekem tetszetek az űrhajók is – főleg az idegeneké! Az pedig, hogy vi-

szonylag gyenge ellenfelek összekapcsolódnak és így tüzelnek, amíg egyiküket ki nem lövjük, szuper ötlet! Főleg, amikor az orrunk előtt próbálnak összeállni, de még épp időben kiirtjuk az egyiket! A nagy űrhajók is sokkal jobban megtervezettek és sokkal jobban érzékelhető ■ nagyságuk is, a nagy ellenséges cirkáló mellett tényleg elég sokáig lehet repülni. Ha jól meg-gondolom, akkor ez az első játék, ahol azt az érzést, hogy valami ÓRIÁSI – tényleg megad-ták! Bár még nem volt nálam ■ Tie Fighter soro-zat legújabb üdvöskéje, a Balance of Power, ahol hasonlókat ígérgetnek! Mindenesetre most akkor is ez az egyetlen, számomra.

Továbbra is szuper a zene és az effektek, főleg dolby surround-os rendszeren. Itt bizony jöttek ■ karosszékeim mögül is az űrhajók. Az egyetlen probléma talán ■ effektek hangerejének ará-nyával volt, sokszor bizony nem hallottam ■ üzeneteket a robbanások zajától – ami meglepő ugyebár az űrben. Persze ezeket ■ dolgokat nem kell a fizika törvényei szerint kezelni, minden-etre azért lehetett volna legalább ilyenkor egy kis halkítást betenni! Ami szintén okos ötlet volt, az a pilótafülke mozgása illetve remegése (ismét az űrben!) ■ robbanások hatására. Ez

tényleg ■okat javított a szimulátor összhátason, az „érzéken”! Végül ki szeretnék emelni még egy aprósá-got: a képernyők megtervezése. Na-gyon tetszett, hogy még a load/save képernyő is szépen kidolgozott és tényleg „űrhajós” kinézetű! Szá-momra ezek az apróságok is fonto-sak, nem rontják el a hangulatot, ha kilépünk ■ játékból...

Nagyon jó videofilmet kap az em-ber, ha beruház a Wing Commander sorozat legújabb részébe – egy elég jó szimulátorral körítve. Sajnos tovább-ra sem tökéletes a kezelés (vagy csak én vagyok nagyon hozzászokva ■ Tie Fighterhez) és néhány szempontból nem fejlődött annyit ■ program, amennyit én vártam az előző rész után. Azt nem mondom, hogy rossz játék ez a Wing Commander, de semmi esetre sem olyan meghatározó jelenség, mint mondjuk a III. rész volt, ami tényleg történelmi fordula-tot hozott ■ játékok készítésében. Szolid, megbízható minőségű pro-gram, de nem lesz az év játéka. Legalábbis az én szememben nem...



WING COMMANDER FOUR THE  
ULTIMATE WING  
COMMANDER (TEL. 011 2000)

4

P166 32 MB RAM

19

## Actua Soccer 2

sport (leírás)

*Bármennyire is szeretne volna ■ Gremlin, valószínűleg sosem sikerült meggyőznie a világot arról, hogy az Actua Soccer jobb az aktuális FIFA-nál. Van egy olyan érzésünk, hogy az Actua 2-vel ezt már meg sem fogja próbálni. Az immáron Actua Sports sorozat tagjaként megjelenő foci fényévnnyire van az EA Sport kisujjmozdításától is – TRF rúgta a bőrt.*

**K**omolyan mondom, el sem tudom képzelni, hogy hogyan jut át ez a program a tesztelőkön, hacsak nem maguk a programozók végzik ezt a munkafázist. És vajon milyen gépeken tesztelték, ahol nekik gond nélkül futott? Hexium Pro 3 Plus-on??? Pentium 200, 48MB RAM, Hercules Dynamite 128, Plextor 12/20-as CD-ROM olvasó konfiguráción épp hogy csak tűrhető volt, a grafika pixelhegyekben állt, és a játék akadozott, amikor a kommentátor kinyúlt ■ CD-hez, hogy beolvassa monológját – természetesen nem lehet kikapcsolni.

Nézzük a grafikát, amelyet – ■ kor vívmányainak megfelelően, ugye –

10-kamerás rendszerrel”, szintén az életből vettek, zseniálisak! Lehet például kétfajta rézsút, felülnézeti látószögből játszani, meg egy csomó olyanból, amelynél már csak akkor látszik ■ kapunk és a védők, ha az ellenfél 10 méterről ráküldte a labdát. Mire nagy nehezen találtam egy tūrhetőt, kiderült, hogy a második félidőben az egész megfordul, és használhatatlanná válik. Végül is megmaradtam annál, amelyik ideoda „forgolódik” attól függően, hogy melyik tērfélen folyik a játék; ezzel csak az a baj, hogy néha az ember is becsavarodik, és elfelejti, merre támad.

Az irányítás egész érdekes: ugye a négy nyilat megszoktuk már, ezeken felül további négy gombot kell használnunk. Egyet lö-

vésre, egyet passzolásra, egyet becsúszó szereléshez vagy hosszú indításhoz, és egyet a sprinthez. Na jó, ezt még el tudom viselni. Az általunk irányított játékosok jelölése továbbra is „aktuás”: hol kör, hol háromszög, hol pedig egy négyzet jelenik meg alatta. Nagyon tetszett, hogy a labdaszerzéshez nem kell okvetlenül gombot nyomni, egy jó ütemű keresztezésnél magától szerelt az emberem. Ugyanakkor számtalanszor előfordul a szokásos „elszaladok ■ labda mellett”, és ■ roppant bosszantó „éles fordulásnál elhagyom a lab-

dát” effektus. Mindkettőtől agyvérzést kapok. Egyébként ■ gép olyan sötét, mint a föld, komolyan mondom, talán egyetlen eddigi fociprogramban sem ilyen hülyék a gép által irányított játékosok. Természetesen azokról van szó, akik az én csapatomban vannak: a bambán álldogáló vagy éppen kámforrá váló háttvéd-sor, az egymást akadályozó, hátra sosem látogató csatárok, és a támadást véletlenül sem követő középpályás. A kapus szerencsére mindent megfog, kapura lövésnél valószínűleg RND dönt arról, hogy melyik irányban hagyja el a pályát a labda, esetleg gól legyen. Milyen szerencse, hogy megjelenik a lövéserősség mutató, ha rátehenkedünk a megfelelő gombra,

így biztosan megérezzük, amikor Béla 20 méterről 5 km/h-val hazaad, esetleg az ellenfél 120-szal gólt gurít a hálóba. Agyrém. A 11-es rúgás is katasztrofális: ■ rúgó játékos a nyilak az ellentétes irányba forgatják (nem is a játékos, a kamerát!), a lövés erőssége megint a nyomva tartás idejétől függ, az iránya pedig a jó istentől. Általában a bal nyílal a kapu jobb sarka felé irányított játékos maximum erővel 80%-ban hatalmas gólt lő, 20%-ban az álló (!) kapus kinyúlva kiüti a labdát. Ismét éljen a realitás!



Ragozzam még? Csapatjátéknak nyoma sincs, pedig ■ kiválasztott játékos alatti négyzet azt jelzi, hogy a jelenlegi szituációban megérett az idő a passzolásra. Mi sem természetesebb annál, hogy a négyzet a legrosszabbkor tűnik fel, és – nem viccelek – ilyenkor kötelező passzolni, a lövés gombra nem reagál a program! Ja, az is szót érdemel, hogy az ellenfél tud úgy passzolni, hogy átmegy a labda az útjába álló játékoson, mint ha mondjuk, kötenyt kapna. A mérkőzés végét jelző sipszó ezek után megváltásként zengene füleimben, ha éppen nem ígéretes helyzetben törnék kapura, de hiába, a lövés, bár elhagyta a csatár lábát, eltűnik, sőt a csatár is meg az összes játékos, és ahogy fordul a kamera, már látom is őket, ahogy szomorúan ballagnak lefelé a pálya átellenes sarkáról.



milliókért felvett, digitalizált, motion-capture-ölt vektoros játékosok testesítenek meg. Valami ocsmány. Szegények olyan szögletesek, hogy a legelvadultabb Quake-szörnyike is hímes tojásnak tűnik mellettük; 3Dfx nélkül pixelhegy, azzal meg elhalványított, összerosott valami, emberre hasonlít a legkevésbé, de – és itt meg kell állnom, hogy mindenkit örvendezésre buzdítsak –, az arcok felismerhetők! Gratulálunk! Éljen a realitás! Érdemes párba állítani ■ múltkor tesztelt World Footballal, amelyben nem vektoros torzszülöttek, hanem sprite-ok rohagáltak: nagyságrendekkel szebb volt! De ismerkedjünk meg az „egyedi



# FELFRISSÜLT MENEDZSEREK

(Championship Manager, Season 97-98)

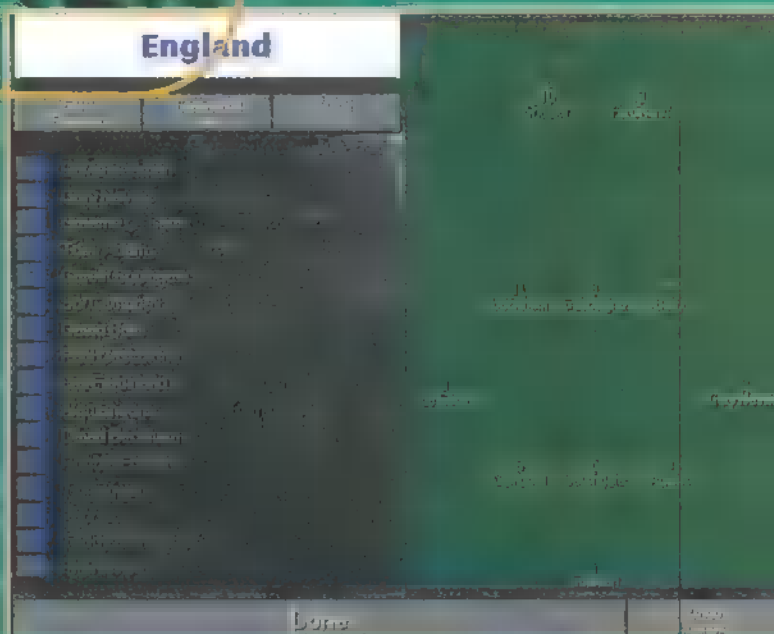
Több mint két éve, 1995 decemberében fogtam vállatára az akkor Championship Manager 2 néven futó játékot. Az átfogó tesztelés eredménye nem volt valami rózsás: kicsit eltűzöttnek éreztem a rettenetes adattömegét, inkább volt interaktív enciklopédia, mint focimenedzser.



Az élet persze rám cáfolt, azóta ugyanis az egyik legnépszerűbb FM lett belőle, nyakra-főre adtak ki hozzá kiegészítéseket. Ez a mostani nem az, ez tartalmazza magát a játékot is, csak jól felkészült az idej európai idényből. Választhatunk, hogy az angol, skót, olasz, francia, német, belga vagy a spanyol bajnokságban próbálunk szerencsét, embertelen mennyiségű játékos- és csapatinformációt vonultat fel és használ, ráadásul mindezek át is szerkeszthetők!

Nyolcan játszhatják egyszerre, továbbra is a korábban már bemutatott Monopoly-stílusban: először az első játékos intézi el a dolgait, majd a második, és így tovább, míg végül átadják a vezérést a gépnek, ami percek alatt generálja az eltelt napok, hetek eseményeit. Amiért nekem továbbra sem tetszik, az az adatok összehasonlíthatatlansága; érthetetlen, hogy miért nem lehet táblázatokba rendezni ezt a bődületes adattömeget (egyetlen játékosnak kb. 30-40 élő és változó adata van!), ami szerintem ebben a formában kezelhetetlen, vagy időmilliomosnak kell lenni ahhoz, hogy az ember csapatról csapatra, játékosról játékosra végigböngéssze, kiirogassa, kiválogassa, meghozza döntéseit, és így végignyomjon egy évadot (képzem, mi van, ha nyolcan játszóak). A játék amúgy sem gördülékeny, egy-egy hét adatai fölött percekig töpreng a gép. A másik húzó pont a meccsek lejátszása, amely továbbra is egy rádióközvetítésben nyilvánul meg. Mindezekről függetlenül bátran ajánlom mindenkinek, aki nagyon mélyre akarja ásni magát az európai fociban, és van sok-sok ideje orra, hogy eljátsszon a gondolattal: mi volna, ha?

lehet táblázatokba rendezni ezt a bődületes adattömeget (egyetlen játékosnak kb. 30-40 élő és változó adata van!), ami szerintem ebben a formában kezelhetetlen, vagy időmilliomosnak kell lenni ahhoz, hogy az ember csapatról csapatra, játékosról játékosra végigböngéssze, kiirogassa, kiválogassa, meghozza döntéseit, és így végignyomjon egy évadot (képzem, mi van, ha nyolcan játszóak). A játék amúgy sem gördülékeny, egy-egy hét adatai fölött percekig töpreng a gép. A másik húzó pont a meccsek lejátszása, amely továbbra is egy rádióközvetítésben nyilvánul meg. Mindezekről függetlenül bátran ajánlom mindenkinek, aki nagyon mélyre akarja ásni magát az európai fociban, és van sok-sok ideje orra, hogy eljátsszon a gondolattal: mi volna, ha?

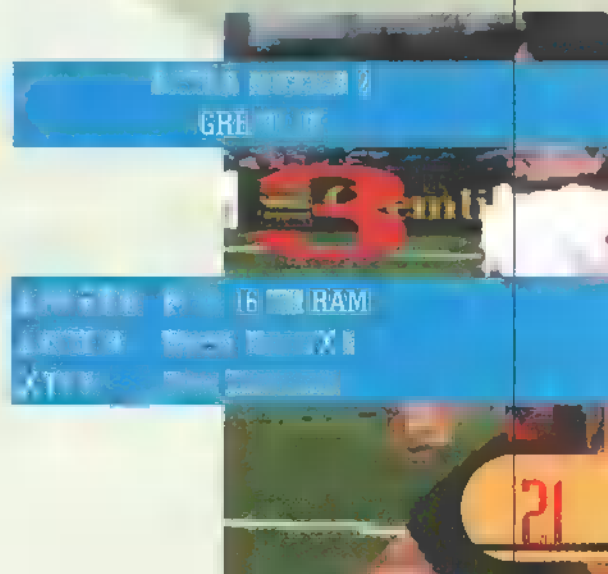


A kínálatban szerepel barátságos-, kupa- és ligamérkőzések (bajnokság). Utóbbi azért is figyelemre méltó, mert a program csak válogatott csapatokat ismer, akik köztudottan ritkán játszanak többcsoportos, 30 fordulós, oda-visszavágós bajnokságokat, vagy lemaradtam valamiről? A felhasználói felület katasztrofálisan ronda (oké, nem várhatjuk el mindenkitől, hogy FIFA-minőségű kezelőfelületet tudjon készíteni, de azért ha már Win95 alatt vagyunk, fel lehetne egy-két dolgot használni a lehetőségek közül), ráadásul buta is: elfelejti a beállításokat (beleértve ■ átdefiniált billentyűket).

Mit mondjak, egyáltalán nem vagyok elragadtatva attól, amerre az Actua és sajnos a FIFA is tart. A játék önmagában nem csódtömeg – még ha a fent leírtaknak ez is a kicsengése –, vannak benne nagyon jó ötletek, de ezeket, kézen fogva a játszhatósággal és az igazi szórakozással, agyonnyomja a sok hiperélethű nézőpont, ■ sok ultrarealisztikusan mozgó, kockafejű, valakire hasonlítani akaró játékos. A lényeg még mindig a külsőn, és nem a belsőn van.



Na de vannak pozitívumok is! A magyar válogatott szinte hibátlan: a játékos nevek többnyire megegyeznek, a kommentátorok minden alkalommal apróra törik a nyelvüket, mikor ki kell mondani őket, és a realitással sincs semmi baj: besorolás szerint a béka hátsó-fertálya alatt vagyunk. Tudásunkra jellemző, hogy amikor középkedéshez jutunk, én lepasszolom, de a gép által irányított magyar játékos elszalad a labda előtt! Az viszont tényleg pozitívum, hogy góloknál a visszajátszások szépen kidolgozottak: több kamerából megnézhetjük az eseményeket, sőt, néha be is rajzolja a labda útvonalát és ívét, ami külön csemege a helyzetelemzők számára. A meccs végén a gólokat újra megtekinthetjük egyfajta összefoglaló keretében.



## Mah-Jongg

Egyedülálló kezdeményezésnek lehetnek tanúi: a GamePort rovat először vesz nagyjító alá egy olyan játékot, amely inkább társas, nem pedig számítógépes, bár kétségkívül létezik ilyen átírata is. Az is igaz, hogy ennek a játéknak van egy másik, közismert, pasziánsz jellegű változata, amely viszont inkább való számítógépre, mint asztalra. A Mah-Jongg-ról TRF lebbenti fel a fátylat.

Társasjáték ismertető

Távalelőtt karácsonyra kaptunk egy Mah-Jongg készletet. Nagy meglepetésemre kiderült: ezek a színes kövek nemcsak arra való, hogy párosával leszedegessük őket egy kupacból! Régóta tervezem, hogy részletesen bemutatom ezt a remek táblás játékot, amelyet eddigi tapasztalataim alapján viszonylag kevesen ismernek idehaza (vagy csak én ismerem kevés ilyen embert). Abból az alkalomból kerül erre éppen most sőr, hogy az Activision, amely egyébként régi elkötelezettje a párleszedegetés témának, megjelentette Shanghai Dynasty című művét, amelyben szerepel e társasjáték változat is.

Még mielőtt bármibe belemennénk, tisztázni kell a nevek körül kialakult miszériát. Ez nem is olyan egyszerű, ugyanis csak a társasjátéknak van vagy egy tucat különböző neve – többek között Mah-Jongg, de ez is legalább hatféleképpen leírva (egyben, külön, egy vagy két g-vel stb.) –, de szerencsére nem hívják sem Shanghai-nak, sem Taipei-nek, így ezeket nyugodtan megtarthatjuk párleszedegetés változatnak. Alapértelmezés szerint mindkettőt ugyanazzal a készlettel játsszák, tehát amikor a kövekről és általánosságokról fogok beszélni, akkor Mah-Jongg-ra hivatkozom.

Kezdjük az ismertetést inkább a Shanghai-jal – talán ezt többen is ismerik. Lényege, hogy a gép összekeveri, majd egy bizonyos alakzatba rendezve megjeleníti a köveket, míg a mi feladatunk ezek leszedése, mégpedig párosával. Hogy megértsük, ez mit is jelent, nézzük át, milyen kövekből áll

■ 144 darabos Mah-Jongg készlet. A

három alapszín – a bambusz, a kör és a karakter – 9-9 köből áll, és 1-től 9-ig van számozva. Továbbá van a négyfajta szél (kelet, dél, nyugat, észak) és háromfajta sárkány (fehér, zöld, piros). Ezekből mind 4-4 garnitúra áll rendelkezésre, ami összesen 136 kő. Marad további 4-4 kő, ezek ■ négy évszakot és a négy virágot jelképezik, így jön ki a 144. Az utóbbi két kategó-



ria kivételével egy párt két egyforma kő alkot, míg az évszakok és ■ virágok tetszőleges párosításban szedhetők le (természetesen évszak csak évszakkal, virág csak virággal). A másik szabály, hogy csak „szabad” köveket vehetünk le a tábláról, azaz amelyeket nem takar felülről másik, és csak az egyikén van, vagy egyik oldalán sincs másik kő (ránézve sokkal egyszerűbb megérteni, megfogalmazni nehezebb). Tulajdonképpen nincs is más megkötés, hozzá is lehet fogni a játékhöz. Majd közben döbben rá az ember, hogy hol van a kutya elásva: például ha két egyforma kő egymás alatt van, és a másik két ugyanilyet már levettük – ez az állás vesztesre van ítélve, és ez bizony már csak a végén derül ki. Ugyanilyenek az (ördögi) körbezárások: ahhoz, hogy leszedhessem „A”-t, előbb le kéne tudnom szedni „B”-t, de ahhoz le kéne tudnom szedni előbb „A”-t – kapufa.

Megpróbáltam egy kicsit utána kavarni, hogy honnan származik a Shanghai típusú játék, ki találta ki vagy fel, de nem igazán jártam sikerrel. Az biztos, hogy az általam látott első verzió 1989-ben az a bizonyos EGA-n futó, akkor gyönyörűnek számító változat volt, amelyet egy Nels Anderson nevű úr követett el. Őt okolhatjuk talán a nevek keveredéséért is, ugyanis nem átalotta Mah-Jongg-nak elkeresztelni művét. Az Activision első változata azonban még régebben, 1986-ban készült. A CD-re összegyűjtöttem néhányat a fellelhető változatok közül.

Ezután lássuk ■ Mah-Jongg-ot, amelyről azt kell tudni, hogy erősen tradicionális alapokra épülő játék. Ezen azt értem, hogy számos dolgot azért csinálunk úgy ahogy, mert ezt így szokás, s bár ezek nélkül is lehetne játszani, csak éppen elveszítene a szépségét, az értelmét. Úgy gondolom,

jobb előre tisztázni, hogy a Mah-Jongg kitartást és türelmet igényel, nem kimondottan való izgága, türelmetlen embereknek. A játékban igen fontos szerepet kapnak a szelek. Ők jelképezik a négy főkört, amelyre a játék épül, illetve minden játékos egy-egy szelet képvisel az egy körön belül lezajló játszmákban. Az első főkör a keleti szél köre, majd ezt követi a déli, a nyugati és végül az északi szél. Mivel minden főkörben minden játékos képvisel minden szelet, ezért egy Mah-Jongg parti legalább négy-szer négy, azaz 16 játszmából áll – ennél azonban általában több, de erre majd később visszatérek.

Egy játszma a következő főbb lépésekre bontható: szelek meghatározása, Nagy Fal felépítése, kövek kiosztása, maga a játék, majd a pontok kiszámítása. A szelek meghatározása a játék legelején dobókockákkal történik: aki ■ legnagyobbat dobja, az képviseli először a keleti szelet, a tőle jobbra ülő ■ délit, és így tovább ■ fenti sorrendben. Ezután következik a Nagy Fal építése. A köveket színükkel lefelé fordítva jól megkeverjük, majd mindenki húz 36 követ, és továbbra is színükkel lefelé fordítva, kettesével egymásra helyezi őket, így megépítve a saját falát. Ezeket összetolva alakul ki ■ Nagy Fal. Az osztással folytatjuk következő hónapban. Ha van kérdés, vagy valaki szeretne játszani, irjatok!



Nem tudjuk, mi viszi rá az Activisiont, hogy időről időre azzal tisztelje meg a kínai játékkultúrát, hogy egyik legközismertebb darabját egyre szebb formában feldolgozza, de isten tartsa meg jó szokásukat. A két éve kiadott Great Moments után ■ Dynasty ■ jelenlegi technológiát felhasználva, újra egy keretbe foglalja össze a Shanghai számos típusát – és most először TRF-kezdencét, ■ Mah-jonggot is!

A történet 1986-ban kezdődött ■ Shanghai-jal – eredetileg Macintoshra, majd a ■ bites, otthoni gépekre írták meg – ezt követte a 1990-ben a Shanghai II: The

gosabb képekkel, és hanggal támogatott segítséggel. A Tournament igazi kihívás a pasziánszmesztereknek: 40 pályán kell keresztül küzdenünk magunkat, méghozzá minél rövidebb idő alatt. Egyetlen könnyítés, csalás sem használható. 2-Player módban két játékos küzdhet ugyanazon „köomlason” kétfajta módon. Játshatnak a legtöbb leszedett köre, ilyenkor felváltva jönnek, ■ gondolkodási idő 30 másodperc, az nyer, aki több

párt talál. A másik esetben játszhatnak legrövidebb időre, ekkor is felváltva jönnek, de nincs gondolkodási idő, illetve nyilván az nyer, aki kevesebb időt használ fel. Az egyik legjobb típus maga a Dynasty. Itt is többen játszanak egyszerre, a lényeg, hogy mindenkinek nekiesik 72 köves kupacának (egyforma mindenkinek), és megpróbálja minél gyorsabban lebontani. A kupacban található jokerkövekkel megtréfálhatjuk az ellenfeleinket, esetenként azonban magunkat. Olyanra kell gondolni, mint a kövek megkeverése, más formációba rakása, az egér mozgatásának megfordítása, ■ utolsó leszedett 3 pár visszarakása, vagy a kupac megfordítása színével lefelé. Ha a gép ellen játszunk, három szinten állíthatjuk az intelligenciáját; az első fokozaton simán meg

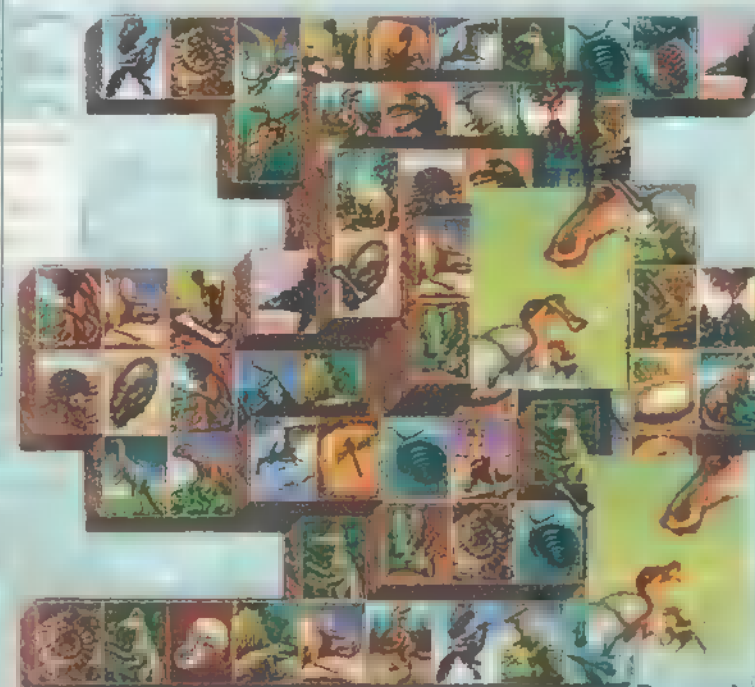
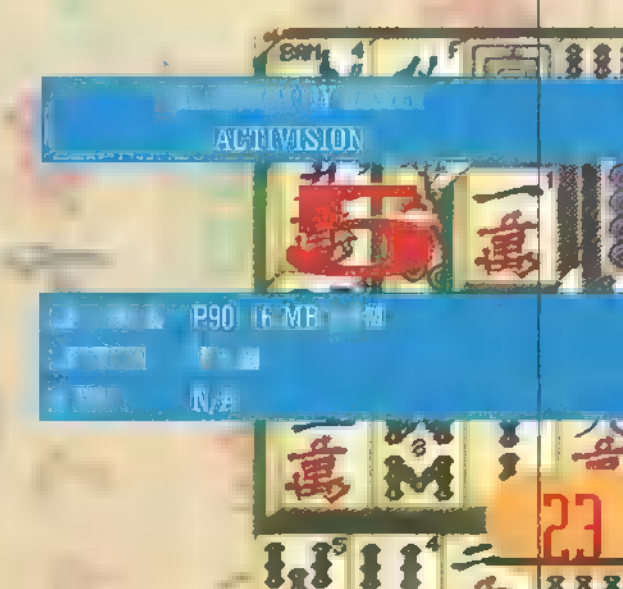
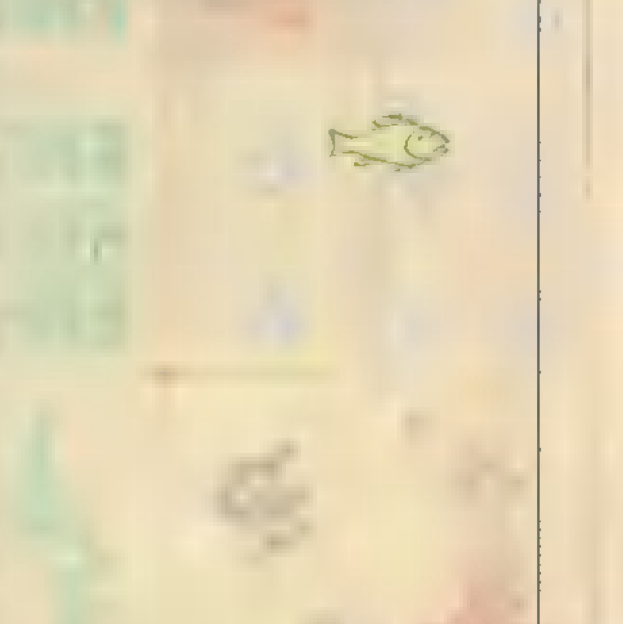
lehet verni, de a középsőn már igazán oda kell figyelni, ha lépést akarunk tartani vele. Szintén szellemes a Pandemonium, ahol szintén öten esünk

nekügyanannak az egy táblának, és ismét a többieket megelőzve kell párokat találni. Ha a pár mindkét tagját mi jelöljük ki, az 2 pont, ha csak az egyiket, az csak egy, de ez jó módszer arra, hogy elhappoljuk a másik elől a pontokat! És végül itt a Mah-Jongg, ami végül is nem ■ párleszedés egyik fajtája, hanem egy teljesen különálló játék. A Dynasty-féle változat a kínai és egy ún. nyugati szabály szerint tud játszani, és ezeken belül ismer még különböző lehetőségeket.

A mindezekhez tartozó körítés nagyon igényes: választhatunk számtalan



mintából, szépek az összekötő animációk, a hosszabb játékokat el lehet menteni, a program nyilvántartja a legjobb eredményeket – szinte semmilyen kifogás nem merülhet fel vele szemben. Talán csak ■ kissé nehézkes működés (komótosan pakolgatja az ablakokat, sokat tölt), ami egy kicsit zavaró, érthetetlen. A rendelkezésünkre álló tesztverzió Helpjéből hiányzik még egy-két dolog, remélhetőleg pótolják majd ■ véglegesben, de a kézikönyv jól kidolgozott, érthető, és nem utolsó sorban szép, képekben gazdag magyarázatokat tartalmaz.



Dragon's Eye, ami már PC-re készült. 1996-ban, kihasználva a Win95 adta lehetőségeket, napvilágot látott a Shanghai: Great Moments. Nos, azóta csak annyi történt, hogy előtérbe került az Internet és a hálózatos játékok, erre válaszol ■ a cég a Shanghai Dynasty-val.

A korábbi szokásoknak megfelelően most is többfajta játékban próbálhatjuk ki szerencsénket és koncentráció képességünket. A Classic Shanghai a szokásos párleszedgetős játék, amelyet a megszámlálhatatlan formáció tesz mindig egyedivé. A program ezeket nehézségi fokozat szerint külön menüpontokba sorolja, de ha ez nem volna elég, készítenünk saját elrendezéseket is! A Kids ugyanez egyszerűbb változata, részben kevesebb kövel, barátság-



Logikai (leírás)





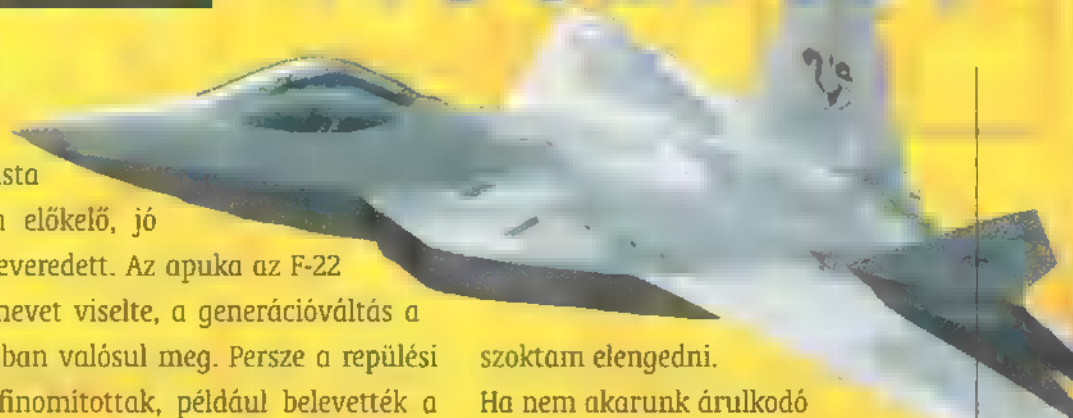




# Game A tettes visszatér

PORT

## F-22 Raptor



SZIMULÁTOR (Leírás)

Valamikor, az ősidőkben, Win95-ön innen és C64-en túl, volt egy játék, Raptor nevű. Klasszisnak számított, kis repülőgéppel kellett a gaz ellent aprítani. AZ nem volt rossz. No de EZ... Trau elmondja, miért.

pedig lelkes voltam, szemem csillogott. Nem mintha ritkaság lenne egy F-22-es szimulátor, de elég régen járt nálam ilyenféle program. Szóval ifjú voltam, gyánútlan és bohó, ezért gyorsan felraktam a Club egyik (bizony, több ilyen is van!) 17 inches monitorral rendelkező erőművére, majd belevetettem magam a légi harcokba. Az intro gyönyörű, utoljára a jó öreg Apache Longbow-nál láttam ilyen szépet. Azt mondjuk nem igazán értem, hogy a gaz oroszok miért három Szu-32FN bombázógéppel támadnak, de sebaj. A bajba került F-15-ös géppárat persze egy F-22-es rántja ki a szószból, három rakétaindítással tripla légi győzelmet elérve. Az amerikai csúcstechnika, ugye...

A kézikönyv szerint a Novalogic szinte mindenkivel felvette a kapcsolatot, aki F-22 ügyben illetékes. Köztük persze a Lockheed Martin Skunk Works teleppel, az USAF-al és személyesen Paul Metz-el, aki a vezető tesztpilótája volt az YF-22/F-22 prog-

ramnak. A lista meglehetősen előkelő, jó társaságba keveredett. Az apuka az F-22 Lightning II nevet viselte, a generációváltás a 3Dfx formájában valósul meg. Persze a repülési modellen is finomítottak, például belevették a két dimenziós (fel-le 20 fok) hajtómű-kiömlőt, amely szinte hihetetlen mozgékonyt kölcsönöznek a gépnek. Arról nem is beszélve, hogy igen nehéz átejtetni a repülőgépet.

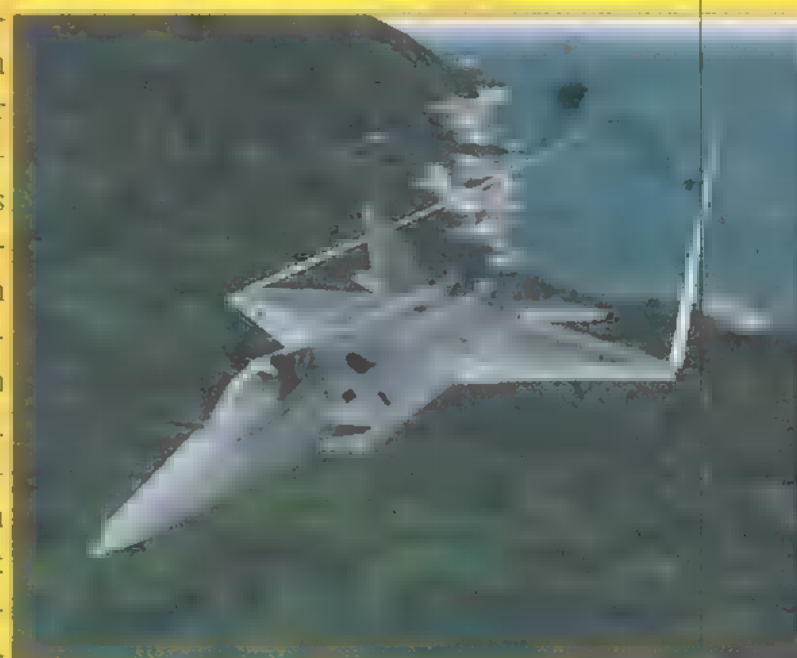
A gondjaim inkább a játékmenettel vannak. Nem is az zavar, hogy már az ezredik rókabőrt hántják le erről a repgépről, ráadásul ez a szimulátor alig különbözik a NovaLogic előzőjétől, de akadnak érdekes dolgok (és akkor még meglehetősen visszafogott voltam), amelyek nehezítik a repülést, s szinte élvezhetlenné teszik a játékot. Ami talán a legjobban hiányzott, az a magasságmérő.

Így van, ahogy mondom. A kézikönyv tüzetes átvizsgálása után sem találtam lehetőséget a radar-magasságmérő előcsalogatására. Magassági adatokkal egy barometrikus műszer, illetve a rémült „pull up! pull up!” kiáltások látnak el. (A légköri alapon működő magassági mérő hegyvidéken abszolút használhatatlan, miután nem a föld feletti magasságomat mondja meg, hanem a tengerszint feletti. Azaz akkor is 2000 métert mutat 2000 méter magasan repülve, ha az Alföld felett repülök, és akkor is, ha a Kékestető felett repülök el, pedig a Kékes felett a föld feletti magasságom – 2000-1014(986 – csupán 986 méter.)

Gyakorlatilag földkövető repülés (azaz amikor az igencsak védett célpont fölé osonnék be 60 méter magasan, á la Tornado) során kizárólag tapasztalomra és a szememre voltam utalva a helyes magasság megbecsülésénél. Elég volt egyetlen egyszer tévednem a hangsebesség feletti tempójú repülésnél, és vidáman csapódtam a hegyoldalba. Hogy az a...!

A fegyverzet nem változott, a jól bevált gépágyú-rakéta kombináció működik. Az alap légiharc-rakéta az AIM-120C AMRAAM, ami kb. 22 mérföldről alkalmazható, bár én inkább 15 mérföldről

szoktam elengedni. Ha nem akarunk árulkodó radarjeleket kibocsátani, vagy már 4 mérföldnél közelebb van a célpont, AIM-9X Sidewinder a megoldás. Sajnos a radar-önirányítású AMRAMM nem mindig találja el a célpontját,



meglepő módon már egy MiG-27-essel is problémái vannak (nevezetesen mind a kettő kilőtt rakéta elszáguldott a MiG mellett). A gépágyú a közelharc fegyvere, végső esetben illetve kövér, lassú szállítógépek ellen hasznos. A földi célok ellen a szintén sokszor látott JDAM alkalmazható, általában igen sikeresen.

Az alapvető bajom az, hogy sikerült az F-22-es szimulátort egy gyönyörű grafikájú shoot'em-up-ra degradálni, mely hirdeti Amerika örök dicsőségét. Ha nem vesszük figyelembe az igencsak kellemetlen tulajdonságait, egy kiváló propagandaanyag, és egy egészen jó kis 3D lövöldözős programnak vélem.



F-22 RAPTOR  
NOVALOGIC

3

CFD/BAEM PEG/NOVALOGIC  
S...  
X-TRA 3Dfx 1...

## Oddworld: Abe's Oddysee

**Pelace** mester ritkán lelkesedik egy platformjátékért. De ennek a programnak nem tudott ellenállni. Halálra szánt csatakiáltással felragadta az asztról a dobozt és rohant vele kifelé – TRf hangos mordulással utána...

Miután a fenti jelenet utáni rövid eszmecsere néhány apró testi- és becsületsértéssel megúsztam, otthon – csak úgy kabátban – leültem a gép elé és már izzítottam is a programot. Elakadt a lélegzetem. Ennyire tökéletes hangulatú és grafikájú programot nagyon-nagyon régen nem láttam. Nem véletlen, hogy tőlünk kissé nyugatabbra a '97-es év

ténetesen épp Mudokon-húsból készül. Hősünkben természetesen feltámad a jogos felháborodás, ami nem lenne olyan nagy baj, ha a biztonsági rendszer egyik kamerája nem vette volna észre a hallgatódzást. Ezek után persze üldözött vad válik belőle és elkezdődik hosszú odüsszeiája, hogy megmentse fajtársait, és nem utolsósorban önmagát. Ezen történet egyébként meg lehetőséget sajátságos szemszögből játszódik le előtünk, ugyanis hősünk egy börtön cellájában lóg



szorosan illeszkedik a párbeszéd végére pontot tévő apró kfm, szellentés is (a főmenüben van egy opció, amivel meg lehet nézni, milyen szövegeket használhatunk). Nem írom le, hogy mivel mit kell csinálni, mert a programban úgyis meg lehet nézni, de elképesztő, hogy ezzel a néhány gombbal mennyire sok módon lehet irányítani a figurát – a pályák biztosítják is, hogy ezek mindegyike ki is legyen használva. Amit nagyon be kell gyakorolni, az a futás közbeni felugrás, sokszor pont a fejünk felett lévő platform szélét kell elkapnunk.

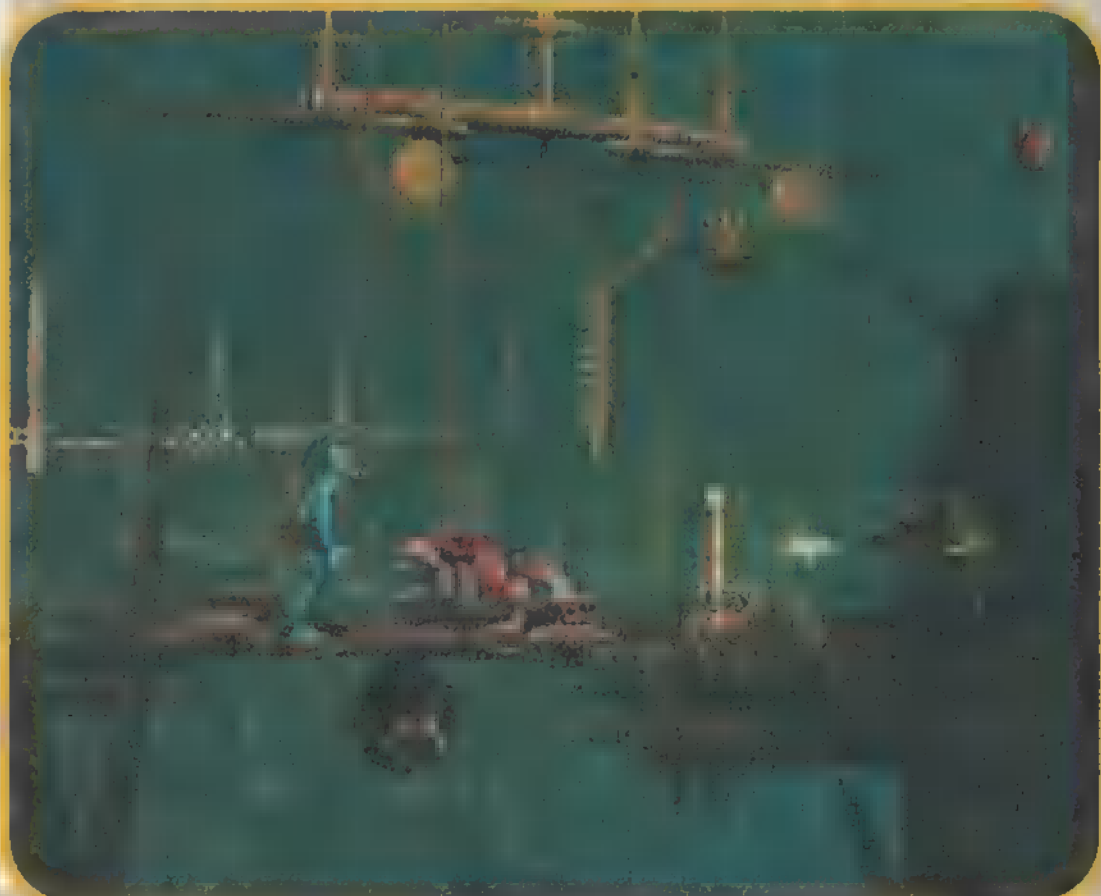
Nagyon fontos hősünk különleges tulajdonsága, ami egy kántáláshoz hasonlatos varázslási mód. Ezt a „0” billentyűvel tudjuk aktiválni, és nagyon sokféle funkciója van. Ezzel tudjuk megnyitni a madárkapukat, átvehetjük a Slig nevezetű ellenfél felett az irányítást, hogy csak a leglényegesebbeket említsem. Ez a legutóbbi például úgy történik, hogy beállunk egy biztonságos helyre, ahol az ellenfél nem tud elérni, és elkezdünk chant-olni. Szegény Slig veszettül elkezd rohagálni, és megpróbál kimenekülni a képernyőről. Ha sikerül neki, akkor pechünk van, ha nem, akkor mi irányíthatjuk, és puskájával irtó hadjáratot tarthatunk a többi ellenfél között. A kilépés ugyanúgy chant-olással történik, ám ebbe szegény delikvens belepusztul (kicsire nem adunk). Na-

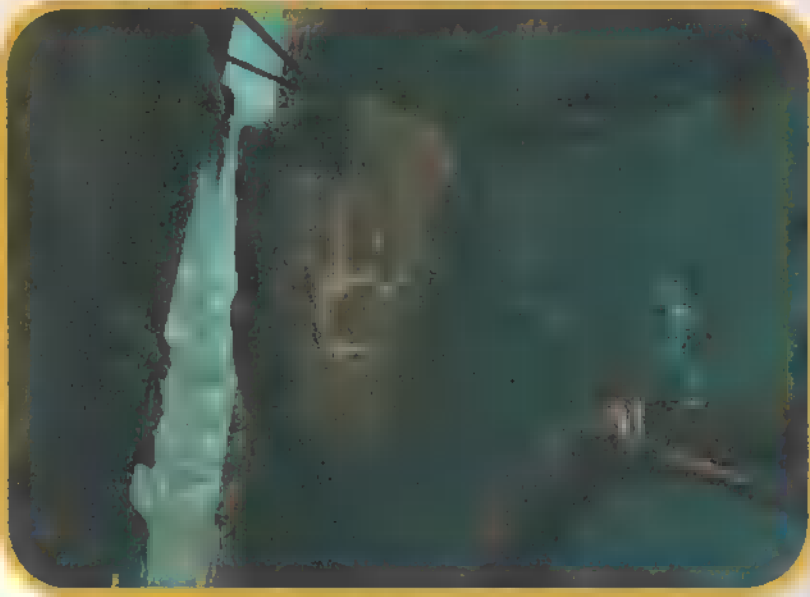
platformjátékának választotta néhány újság (arrafelé kissé hamarabb kerülnek a boltokba a programok). Nézzük, miről is van szó.

Adott egy csámpás, bamba, de amúgy nagyon kedves arcú lény (nem, nem rólam van szó...), akit mellékesen Abe-nek hívnak. Adott ezenkívül egy nagy-nagy vágóhíd (Rupture Farm), ahol fenti hősünk abszolúte jelentéktelen, utolsó senki, természetesen egy padlófényesítő. Fajtájára nézve Mudokon a drága, és mint ilyen, társaival együtt rabszolgasorban tengeti életét. Egyik nap szorgos munka közben tanúja lesz a vezetőség tanácskozásának, ahol a vágóhíd legújabb termékét mutatják be, ami tör-

plafonról és épp visszaemlékezéseit meséli. Vagyis voltaképpen célunk, hogy eljussunk a börtönbe, hogy kényelmesen lóghassunk egy kicsit. Persze odáig még sok dolgunk lesz.

Ahhoz, hogy ezeket meg tudjuk tenni, nem árt részletesen tanulmányozni hősünk mozgási és cselekvési lehetőségeit. Van belőlük egy pár ugyanis. A kurzorokon kívül összesen öt gombra lesz szükségünk, plusz még a párbeszédnél használatos számbillentyűkre, melyek közé





gyon lényeges még a madárkapuk kérdése is. Ha ugyanazon a képernyőn chant-olunk egy kicsit, akkor átalakulnak teleporttá. Ebbe néha mi is beleugorhatunk, de legfőbb funkciója, hogy a rabszolgasorban tengődő sorstársainkat kijuttassuk a szabadba. Ehhez először rá kell vennünk a többieket, hogy kövessenek (Hello, Follow me), majd elcsászkalni velük egy olyan képernyőre, ahol van madárkapu, és megnyitni azt. Sajnos a madarak ijedős lények, és ha túl közel megyünk hozzájuk, akkor elrepülnek. Ilyenkor nincs semmi baj, csak ki kell menni és újra bejönni, ilyenkor máris újra ott lesznek. Ezekon kívül még dobálózhatunk kövekkel, lovagolhatunk Elum-okon, lámpákat gyújtogathatunk a különböző templomokban, füttyögős memóriajátékot játszhatunk az erdei Mudokon-okkal, felfedezhetünk titkos pályákat stb. Úgyhogy, mint látható, változatosságban nem lesz hiány.

Az ellenfeleknek is széles tárháza próbálja életünket megnehezíteni. Legalapvetőbb ellenségünk a puskával is felszerelt Slig-ek lesznek. Szerencsére intelligenciájuk arra már nem terjed ki, hogy

vízszintesnél magasabbra is lehet emelni a puskát, így ha más szinten vagyunk, akkor nem kell félni tőlük. Hú társaik a Slog-ok, akik két lábból és egy nagy szájból állnak. Hangosan ugatnak és sajnos nagyokat harapnak. Fogyasztásunkra specializálódtak még a táncos lábú rákok és a Paramite-ok is. Ezen kívül kellemetlen lehet még a találkozás a denevérekkel is, bár ők nem direktben támadnak meg, de minden lelkiismeret-furdalás nélkül lelőnek függeszkesedés vagy ugrás közben a mélybe. És ezek csak a lények, találkozni fogunk még különböző aknákkal, bombákkal, melyeket lehet hatástalanítani, vagy kövel távolról felrobbantani.



Szerencsére a játék nehézségét nem úgy oldották meg a készítőik, hogy harcot kell folytatni a pixelekkel, vagyis minden lépést ki kell centizni. A legkisebb lépésegység ugyanis majdnem egy centi a képernyőn, tehát ez az alapegység. Azért nem kell félni, a játék végéféle már itt is minden lépésünkre ügyelni kell. A pályák különböző részekre vannak osztva, amelyek elejéről kell csak kezdenünk túlságosan korai elhalálozásunk esetén. Szimpatikus vonása egyébként a programnak, hogy végtelen élet áll rendelkezésünkre, vagyis nem kell azon aggódnunk, hogy vajon kipróbáljuk-e másképp az adott dolgot. Itt ugyanis néha erősen gondolkodni is kell, mert a megoldás nem mindig látszik elsőre. Volt, ahol negyedóráig csak ültem meredten a monitor előtt, és gondolkodtam, hogyan lehetne megoldani egy problémát. Még egy apróság. Nem lehet hosszabb ideig ott chant-olni, ahol egy piros gömb lebeg a pálya felett, mert belénk vág egy jól irányzott villámmal (ettől nem halunk meg, csak rövid ideig elterülünk). Egy madárkapu kinyitásához még azért van időnk...

Rég játszottam ilyen élvezetes játékkal. Esméletlenül szép és nem utolsósorban humoros a grafikája. A főhős mozgása gyönyörűen lett animálva, a pályák változatosak, az animoktól meg egyszerűen majd' leestem az asztal alá. És ezek mind eltörpülnek a játszhatóság és a hangulat mögött. Nem elhanyagolandó szempont az sem, hogy egy, ma már egyáltalán nem erőműnek számító P133-on minden akadozás nélkül futott. Egyszerűen tökéletes. Remélem nem ez volt a fejlesztőcsapat utolsó ilyen kaliberű platform játéka.



CPU/RAM	P120	11 MB RAM
SYSTEM	Win95	
X-TRA	N/A	

## Micro Machines V3

Kétféle autósjáték kedvelő van: aki kedveli a „felülnézeti” autóversenyeket, meg az, aki idegbajt kap tőlük. Valószínűleg az előzőből van több, hiszen sok ilyen játék készült PC-re – csak amik eszembe jutottak: Ignition, Death Rally, Stock Car Race, stb. Minden ilyen bigyó „nagy öregjét”, a Micro Machines-t is utolérte a végzet, és „3D-sítődött”. Pontosabban, ez csak fog vele történni, mert egyelőre csak egy kezdetleges beta változatot kaptunk belőle, amit TRf és Sam. Joe próbált ki.

Talán kevesen tudják, de a „Micro Machines” eredetileg pirinyó miniatúrák neve, melyekből minden elképzelhető félélt és fajtát készítettek, és készítenek még most is. (Vérbeli „medzs-bokszosoknak” mondom, hogy ezek az izék még kisebb méretűek, kb. akkorák, mint egy gyufásdoboz fele.) Azért írtam „miniatúrákat” és nem kisautókat, mert létezik belőlük Star Wars, Star Trek járműveket, repülő és úszó szerkentűket mintázó készlet is. Egy igen eredeti motívum végigfut mindahányon, mégpedig az, hogy a pályák melyeken az örült száguldozást be kell mutat-

nunk, kivétel nélkül méreteiben arányos környezetek. Én leginkább az erdei pihenő asztalát találtam jópofának, ahol a kirándulás kellékeiből kirakott pályán kergethettük egymást kis terepjárókkal. Ha valaki túl sokat időzött a kiszáradt deszkákból összerótt asztal csomóin, akkor azok lezuhantak – a versenyzővel együtt –, és így a további körökben már akadályt képeztek magunk, és szeretett ellenfeleink számára egyaránt. Viszont ha elég gyorsak voltunk, akkor nem alattunk pottyant le a csomó, hanem az üldözők orra előtt. Állat volt, na!

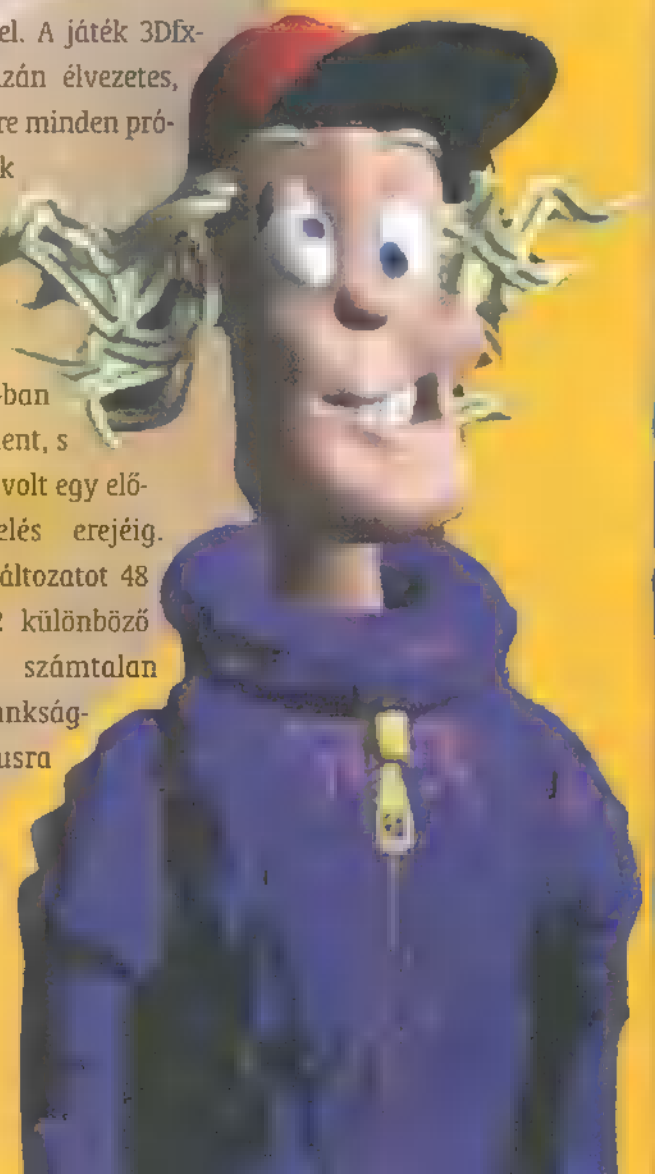
A pályák alapmotívumai hasonlóak a korábbi verziókéhoz (laboratórium, ebédlő, reggeli, tó, biliárdasztal, strand stb.), de az már új, hogy valóban 3D-s a környezet. A kamera dinamikusan követi az eseményeket – azaz nem csupán egy pontból látható ■ történés –, akár a menetiránnyal is képes szembe fordulni, ha onnan jobban látható a terep. A játék nagyon élvezetes lett, érdekes grafikai elemekkel bővült: a motorcsónakok olyan medencében úsznak, amely felett szitakötők repkednek, nagy békák ülnek ■ leveleken, ■ kémia laborban „beszív” minket ■ lepárló stb. –, azaz van benne bőven új ötlet. Igaz, az általunk tesztelt bétában a grafika még „gagy”, de ■ végleges megjelenésére finomítanak rajta.

Én a magam részéről rengeteget játszottam a második részzel, mert az egyik első olyan játék volt, amivel többen lehetett nyomulni egyszerre. Nos, a harmadik méltó utódnak tűnik. Sok apróságban több mint, az előd, néhány példa: a különböző pályákon, a lökdösés mellett más eszközöket is kínál a prog: lehet löni, kis karral a hátunk mögé rakni az ellenfelet, fabunkóval agyonütöni, aknát rakni az autója előtt, szóval elég változatos a



dolog. Ezeket a tulajdonságokat vagy már a pálya elején megkapjuk (mindenki egyenlő eséllyel indul), vagy az út mentén található zöld csomagok felkapásával lehet megszerezni.

Ha akarjuk, a játék elején egy kissé Barbie mentalitású hölgyike alapfokú vezetői tanfolyamot is tart nekünk. Mikor a jobbra-balra kanyarodást átvettük és jött a tolatás, aminek eredménye képen elkezdett ajnározni, hogy milyen ügyes is vagyok, akkor belém bújt a kisördög! A szlalom pályán „csutka gázzal”, füstölő gumikkal vágattam át néhányszor. Először méltatlankodott, majd sikoltozni kezdett. Szegényke, nem számított ilyen kiképzésre. A játék kezdő menüjét egyszerűen lehetetlen leírni, elégedjétek meg annyival, hogy egy kis autóval kell a megfelelő garázsba behajtani attól függően, hogy mit akarunk csinálni. Nagyon jópofa. Persze mindenféle elképzelhető többjátékos üzemmód a rendelkezésünkre áll, így a fentebb ecsetelt élvezet itt sem marad el. A játék 3Dfx-szel lesz igazán élvezetes, de ezt egyelőre minden próbálkozásunk ellenére sem tudtuk működésre bírni. Sebaj, VGA-ban is klasszul ment, s remek móka volt egy előzetes tesztelés erejéig. A végleges változatot 48 pályával, 32 különböző autóval és számtalan egyéb nyalánksággal márciusra ígérik.



Ügyesség (előzetes)



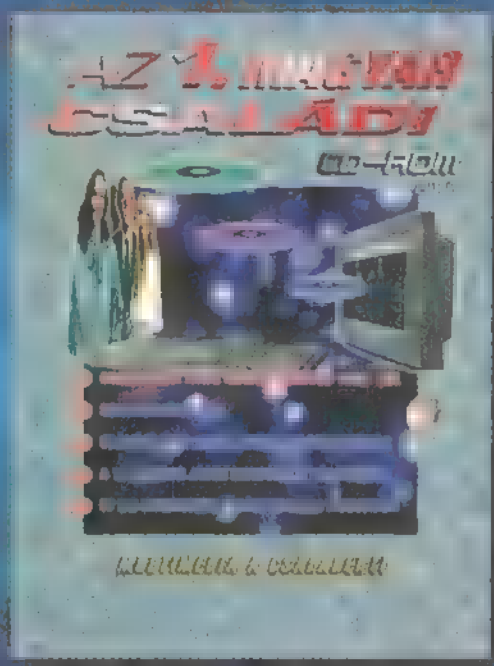
MULTIMÉDIA  
INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS



5790.-



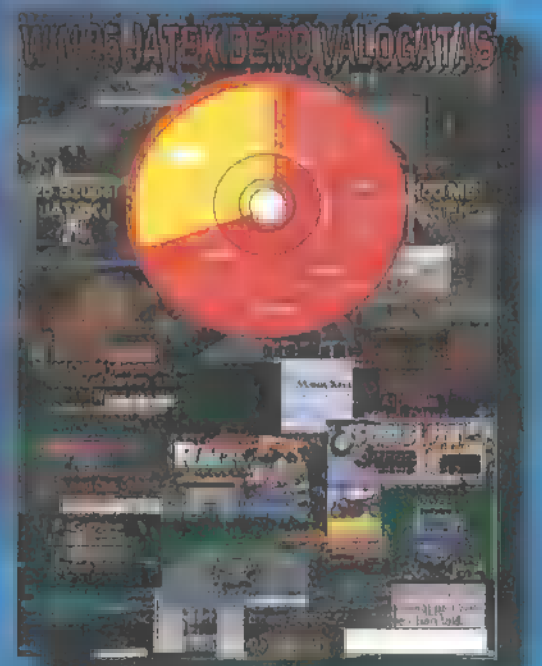
7790.-



2990.-



2990.-



1490.-



Ar. Árt. ar. áf. tartalmazzák

multimédia  
NET-NET INFORMATIKAI ÉS MULTIMÉDIA KFT  
2030 ÉRD LIPTÓI U. 37.  
TEL./FAX: 06-23-377-084  
E-MAIL: netnet@mail.matav.hu









# Szívátültetésre

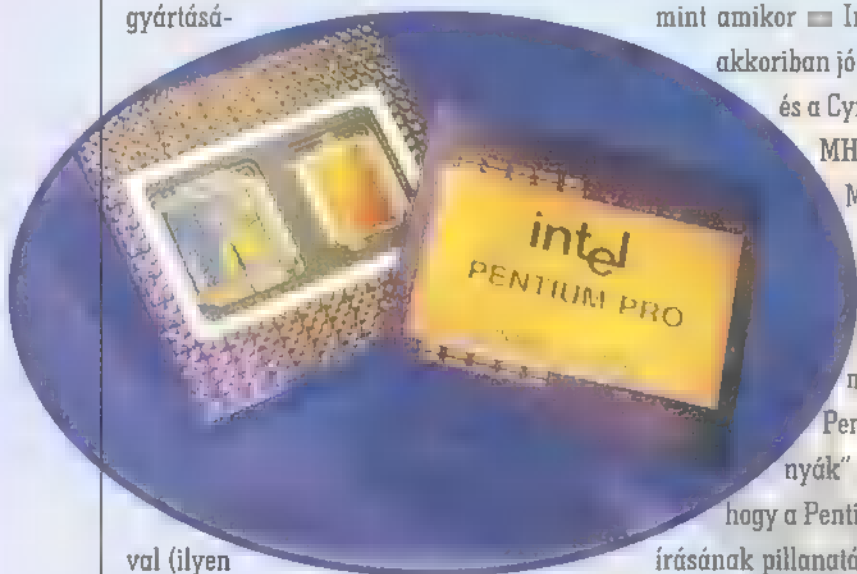
## KAPASZULU

### Új processzorok a láthatáron

Nem mondunk azzal újat senkinek, ha azt állítjuk, hogy döbbenetes tempóban dobáltatják el velünk a hardware gyártók a különböző eszközöket. Ha netalán azt gondolná a kedves olvasó, hogy frissen beszerzett processzora, alaplappja, SVGA kártyájával „most el lehet egy darabig”, akkor el kell keserítenünk! A küszöbön toporog egy rakat új processzor, és nagyon úgy fest ■ dolog, hogy ■ ússzuk meg alaplappcsere nélkül. Rengeteg a frissen bejelentett CPU, talán kissé kaotikus is a helyzet, ezért Sam. Joe az áttekinthetőség kedvéért gyártókra osztotta a híreket.

#### Intel:

A vezető CPU gyártó már régebben bejelentette, hogy 1998 januárjától leáll a Socket 7 foglalathoz illeszkedő processzorok gyártása-



val (ilyen az Intel Pentium és MMX procik, illetve ■ AMD és a Cyrix Pentium kompatibilis soklábú), és csak a Pentium II-es CPU-kat gyártja tovább. „Sima” Pentium már ré-

gebb óta nincs, viszont az MMX ■ túlzottan öreg termék, ezért kissé meglepett a döntés. Fű alatt még gyártanak ugyan MMX procit, de ezeket csak ■ mobil gépek CPU igényének kielégítésére szánják. Szerény véleményem szerint meginni az a helyzet fog előállni, mint amikor ■ Intel befejezte a 486-os processzorok gyártását – akkoriban jó darabig futottak még a 486-os alaplappok ■ AMD és a Cyrix procijaival, melyek elvben ■ Intel Pentium 75 MHz-es lapkájához hasonló teljesítményt nyújtottak. Mindenesetre ■ Intel szerint a Socket 7 alaplapp már a múlt, a Slot 1 – Pentium II-es CPU-hoz való –, alaplapp a jelen. Mindazok a Slot 1 alaplappok, melyekkel eddig volt szerencsém találkozni, mind támogatták a Socket 8 foglalathoz – magyarul Pentium Pro – processzorokat, egy kiegészítő „fiannyák” használatával. Arról nem tudok nyilatkozni, hogy a Pentium Pro-t tovább gyártják-e még vagy sem, a cikk írásának pillanatában még kereskedelmi forgalomban beszerezhető. Valahol ■ Intel is érezheti, hogy sokaknak túl gyors a tempó, ezért olcsóbb, „light” Pentium II processzorok piacra dobását tervezi. Ez a processzor nem fogja tartalmazni a Pentium II beépített 512K-s, L2 cache-ét, viszont magasabb órajelen fog működni.

A háttérben zajlik a Slot ■ és az MMX 2 fejlesztése is. Időközben kihozták a 440LX chipsetet, melynek a legfontosabb újdonsága, hogy az ezzel szerelt alaplappokon már AGP (Accelerated Graphics Port) csatlakozót is találunk. Ez nem más, mint egy új, sokkal gyorsabb port, kifejezetten grafikus kártyák számára – használatával nagyobb sávszélesség marad a PCI-os kártyák számára.

#### AMD:

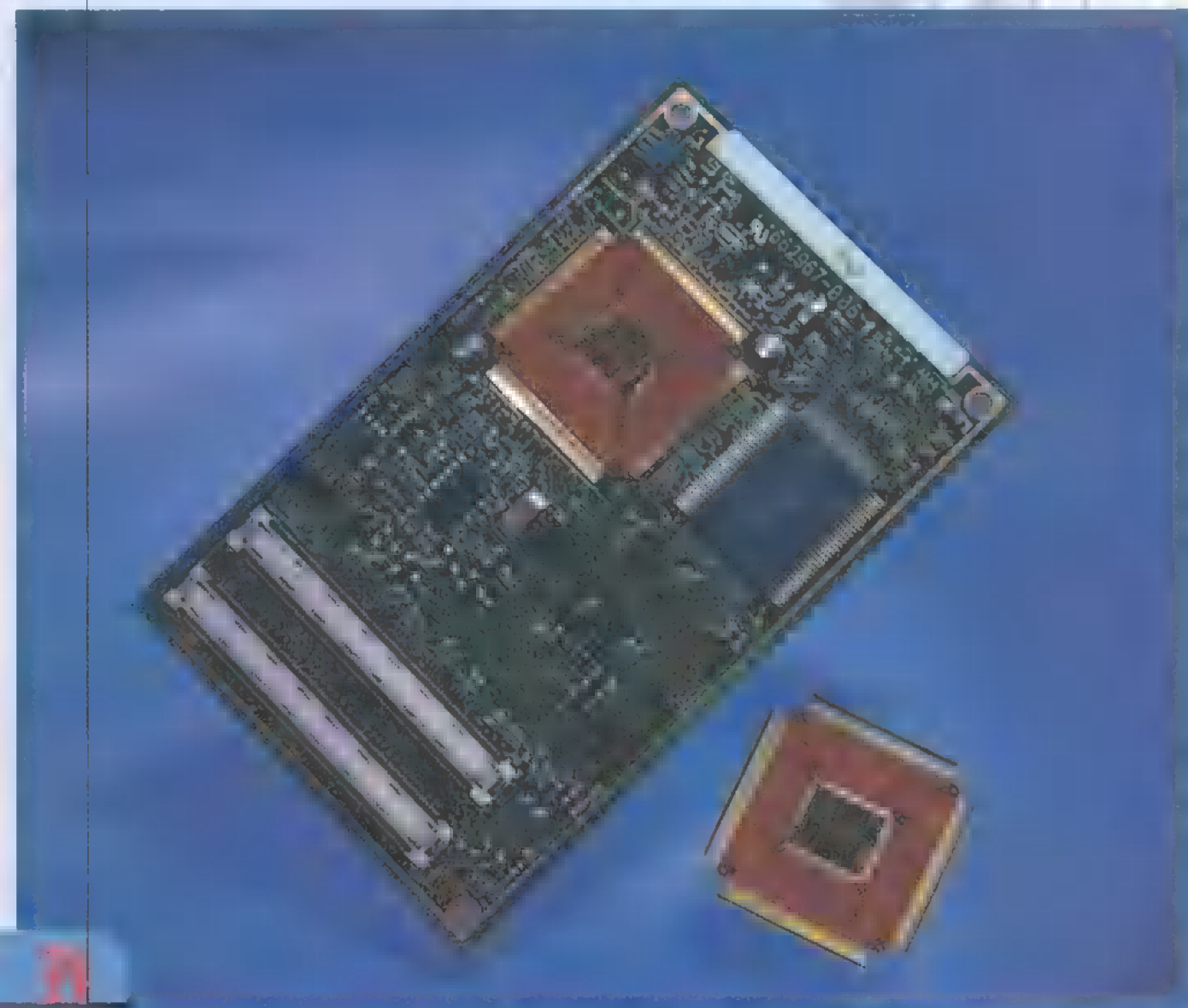
Legfontosabb hír róluk, hogy új gyárat avattak Németországban. Rosszízű pletyka szerint a gyár a „megholdogult” DDR Robotron katonai termelésének alapjaira épül. Mások azt is tudni vélik, hogy ■ gyár termelése borzalmasan magas hibaszázalékkal zajlik, állítólag csak a kikerülő CPU-k 10%-ka bizonyul használhatónak. A fejlesztés itt is folyik, és úgy tűnik, hogy mindkét irányba nyitni próbálnak. A hírek szerint lesz Slot 1-be illeszkedő processzoruk, amely a „ki-kitől lopott el mit” vitákat elkerülendő, a Digital Alpha processzorainak (!) buszára fog épülni. Az AMD is fejleszt AGP-t tudó alaplappi chipkészletet, terveznek Socket 7-be illeszkedő, de 100 MHz-es buszsebességű processzorokat is piacra dobni. Ezekkel kapcsolatban ■ egyik ■ sír a másik meg nevet, mert ugyan a tokozás marad Socket 7, de a megnövelt buszsebesség miatt valószínűleg alaplappot kell cserélnünk.

#### IBM/Cyrix:

Anno, mikor felröppent ■ hír, hogy ■ Cyrix-et felvásárolta a National Semiconductor, és felhagynak a PC-khez való CPU-k gyártásával, akkor sokan eltemették/tűk a Cyrix processzorokat. Nem volt igazunk. A fejlesztés náluk sem állt meg, és úgy tűnik, hogy egyelőre ők is a Socket 7-t, tehát a mai Pentiumok tokozását viszik tovább. Csakúgy, mint az AMD, ők is 100 MHz-es buszsebességű processzort fejlesztenek – igen, valószínűleg itt is alaplappcsere –, és az is közös, hogy implementálják az MMX technológiát a lapkáikba, nem várják meg az MMX II-t. Érdekes lesz, hogy a Cyrix és az AMD is bővíti ■ „alap” MMX utasításkészletet néhány új utasítással. Természetesen ezek ■ pluszok gyártónként különbözőek lesznek, s féltő, hogy „ad majd” a kompatibilitásnak is.

#### Centaur:

Abszolút „új hús” a piacon. A terméket teljes nevén IDT WinChip C6-nak hívják, és nagyon ígéretesnek tűnik. A legelső szembetűnő tulajdonsága, hogy a Socket 7 foglalathoz illeszkedő processzor ugyan bír az MMX technológia nyújtotta pluszokkal, de ugyanúgy 3.52V-on üzemel (!), mint a klasszikus Intel Pentium CPU! A 200 MHz-es változat beállításait tekintve is megegye-





zik a Pen-  
tiummal, azaz há-  
romszorozza a 66 MHz-  
et. Aki mindebből úgy sejtí, hogy az új processzor min-  
den bűvészkedés nélkül használható a régi (azaz dual  
CPU feszültséget nem tudó) alaplaponban is, az nem té-  
ved. Az ugyan előfordulhat, hogy a CPU-t nem ismerő  
BIOS rosszul azonosítja a procit – pl. DX4/100 –, de  
ettől az még remekül működik.

Állítólag a processzor egyáltalán nem hajlamos a  
melegedésre, a teljesítményfelvétele is nagyon alacsony

– a teszteredményeit tekintve jócskán elmarad ugyan egy Intel  
Pentium MMX 200-tól, valahol az IBM/Cyrix 6x86MX PR2 166 tel-  
jesítménye körül teljesít. Az árát tekintve valamivel drágább, mint  
a Cyrix fentebb említett CPU-ja, de független tesztelők szerint sok-  
kal „könnyebben kezelhető, mint a Cyrix”. Véleményem szerint a  
régebbi kiadású Socket 7 alaplapon tulajdonosait kevésbé fogja  
„meghatni” a CPU kicsit magasabb ára, ha a 3.52V-on működő  
proci segítségével „megúszható” az alaplapon cseréje. (Arról nem is  
beszélve, hogy egy ilyen használt alaplapon már viszonylag olcsón be-  
szerezhető.) A jövőt tekintve hamarosan várható a 225 MHz-es  
(3x75), és a 240 MHz-es (4x60) változat is. Ezek már dual feszültsé-

gen fognak működni, tehát az újabb, Intel  
VX/TX, VIA chipsetes la-  
pok gazdáinak szánják őket. 1998 év vége  
felé várható még egy „C6+” nevű válto-  
zat, mely a Intel MMX-ével megegyező  
FPU és MMX sebességet ígér.



## Vásárolj CD-ROM-ot!

Indulj a bakker máz  
A nagy népszerűség hírgései

- Hanna a baba
- Discomania
- Garfield és barátai
- ...és még sokan!

1114 Budapest, Bartók Béla út 51.  
Tel.: 371-0048, 371-0051, 371-0063  
Fax: 185-7138  
E-mail: comser@datanet.hu



A teljes LOGITECH termékpaletta, valamint  
akciós  
és új termékek a VAR COMPUTER-nél.

## AKCIÓ!

### EGEREK:

- Dexxa Deluxe
- MouseMan CordlessPro (rádiós egér)
- SurfMan (vezeték nélküli Internet távvezérlő)

### JÁTÉKVEZÉRLŐK:

- Dexxa Joystick
- WingMan Extreme

### SZKENNEREK:

- ScanMan PageScan Color Win95/lapadagolóval
- ScanMan PageScan Color W3.1/Win95
- ScanMan PageScan Color Win95/lapadagolóval + CorelDraw 6.0
- ScanMan PageScan Color W3.1/Win95+CorelDraw 5.0



1149 Budapest, Fogarasi út 11/a  
Tel: 22-22-827, Fax: 36-32-781  
E-mail: var@hq.var.hu

FaxÜjség:  
401-11-48/4000  
www.var.hu

üzlet nyitvatartás:  
H-P 8.30-18.00





teszt

PC = X Labor

# Logitech

vagy amit

akarok



Számos gyártó rengeteg hancúrlécét és cincogóját bemutatuk már, ezt ■ sort folytatva következzen ■ Logitech és a Dexxa kínálatából egy kis válogatás. A különböző elvárásoknak megfelelő, eltérő tudású, de hagyományos botok mellett most szó lesz egy különleges csemegéről is. A kormányokat szokás szerint Schuerue a gondjaira bíztuk – az egérkéket Newlocal győttörte.

## Dexxa Joystick

A kipróbált darabok közül a legegyszerűbb a Dexxa puritán elnevezésű botja. Nem csak neve, de tudása és formai kialakítása is egyszerű, két gombja a kar végén kapott helyet, egyet a mutatóujjal, a másikat a hüvelykujjal lehet elérni. A kar maga elég kézbe simuló, de csak jobb kézzel fogható meg kényelmesen, ami ebben a kategóriában nem jellemző, és ha már mindenképpen formatervezett karral készítették, akkor viszont hiányolom a csuklótámaszt ■ kar aljáról. Szintén az alapigények kielégítésére született joyokra jellemző csatlakozója egyszerű műanyagvázas, rászorulás típusú. A hancúrléc – bár teljes egészében műanyag – a kényes helyeken megfelelően vastag, átlagos terhelés esetén strapabírónak tűnik, a stabil „asztalfogásról” pedig négy tapadókörong gondoskodik. Egy dolog nyerte el nemtetszésemet, hogy az elcsúszás korrigálására szolgáló potméterek va-



nak legkisebb tudású, csak az alapszolgáltatásokat kínáló darabja, nem pedig az, hogy kalóriaszegény műanyagból épült :-). A kis tudás nem párosul kis mérettel, egy tisztelen nagy talpon, amit a „biztos, ami biztos” jelmondat jegyében négy tapadókörong rögzít, egy jól megmarkolható kar foglal helyet. A kar azonban igen érdekes; bár első pillantásra kizárólagosan jobbkezesnek tűnik (a csuklótámasz és kézreformált kialakítása miatt), mégis használható bal kézzel, mindenféle kényelmetlenség nélkül. Tipikus példája a Logitech-et a formatervezésben jellemző, rafinált, de mégis elegáns megoldásoknak. A bot bár tiszta műanyag felépítésű, de a dexxához hasonlóan a stratégiai fontosságú helyeken megfelelően vastag. A már emlegetett alapszolgáltatások itt is a két irányú kitérítés érzékelésben és két tűzgombban merülnek ki, az elcsúszás utólagos korrigálására szolgáló potméterek itt már szerencsére hozzáférhetően, a bot tövében kaptak helyet, a csatlakozó ennél ■ típusnál is műanyagvázas, „rászorulás”. Magán ■ botnak ennél a típusnál van a legnagyobb kitérítési szöge, vagyis kimondottan kedvező a széles mozdulatokkal működő játékosoknak. Ára: 5.020 Ft + ÁFA.

## Logitech Wingman Extreme Digital

A „kormány” tesztelése során igencsak beindult a nyáleválasztásom. Fizikai kivitelezése szimpatikus, fémvázra épülő, szigorúan jobbkezes kialakítású, a HAT (itt Point Of View-nak szólítják) switch-el és tolóerő szabályzóval felszerelt, hatgombos szimulátor joystick. Várható strapabírásáról súlya árulkodik, a fémszerkezetnek köszönhetően nincs szüksége tapadókörongokra a stabil asztalfogáshoz, ■ kidolgozás gondosságát pedig ■ fémváz, csavaros csatlakozó jelzi. Nem elgépelés a hat gomb, a karon elhelyezett négy mellett még ■ talap-

zaton is találhatunk kettőt, amelyek önállóak, nem valamely más billentyű jelét ismétlik. A játék közbeni elcsúszás kiküszöbölését a bot elektronikája hivatott elvégezni, így potmétereket ne is keressünk.

DOS alatt használva az 5. és 6. gombok az üzemmód választók, ott ugyanis a kormány Thrustmasterként vagy CH Flightstick Pro-ként képes üzemelni, igazi képességei azonban az oly sokat szidott Win'95 alatt domborodnak ki. Nem elég, hogy hat gombos, két kitérítési irányú és throttle szabályzóval felszerelt vezérlőeszköznek lehet beállítani, de programjának telepítése után kiderül, hogy még programozható is. A vezérlő paneljéből lehet állítani, hogy ■ egyes gombok (a hat sw. irányai is) milyen jelet adjanak vissza a gépnek, sőt ezek a beállítások játékokhoz rendelve a merevlemezen eltárolhatók. Nagyon szimpatikus, hogy speciális, 14 küldetést tartalmazó X-Wing vs TIE Fighter The Academy játékot adnak a joy mellé (szó szerint mellé, hiszen egy kisebb dobozban mellé van ragasztva). Egy dolog volt kissé furcsa, hogy maga a bot is ugyanolyan sima műanyag, mint a talapzat, bár lehet, hogy ■ izzadt tenyérből való kicsúszás megakadályozására a készítők elégnék tartották a formai kialakítást. Ára: 11.600 Ft + ÁFA.

## Logitech ThunderPad Digital

Kézhez álló, mégis tiszta vonalvezetésű gamepad, amelyen az A-B-C-D és ■ start-stop gombok mellett a két mutatóujjnal is kialakítottak egy-egy kapcsolót. A padhoz mellékelt programmal az Extreme-hez hasonlóan programozhatóak a billentyűk: nemcsak a hat tűzgomb, de a start és stop gombok is. A beállítások itt is letárolhatók játékokhoz rendelve, s a programozásra itt is csak Windows környezetben van lehetőség. Ára: 5.652 Ft + ÁFA.



lamely érthetetlen oknál fogva a talapzat alján kaptak helyet, így játék közben elérhetetlenek. Ára: 3.448 Ft + ÁFA.

## Logitech Wingman Light

A „light” jelzöt valószínűleg ■ eredményezte, hogy ■ Logitech joystick kínálatá-





**Logitech Wingman Warrior**

Méreteit tekintve a vizsgált kollekció legnagyobb darabja, és a rajta lévő bazi nagy piros gomb valami olyasmit tud, amit más joy nál még nem láttam. Kimondottan a személyes perspektivikus ábrázolású lö-

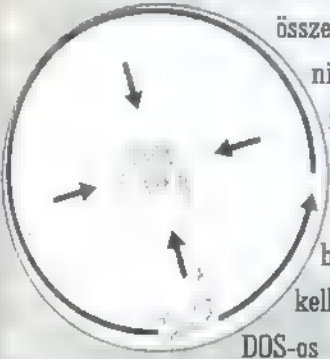


völdözős játékok (vagyis doom-klónok) szerelmesei számára készült. Már alapként kínált szolgáltatásai is kellemesek, négygombos joy, amely vagy Thrustmaster (tolóerő szabályzó), vagy CH Flightstick Pro (HAT kapcsoló) üzemmódban képes üzemelni, ezt egy kis kapcsolóval lehet a talapzaton beállítani. Ennek megfelelően a kar csak jobb kézzel használható, a balnak marad a piros guriga és a throttle controll – szintén Terminator-jellegű, azaz fémvázaz felépítésű. A játék közbeni elmászás korrigálására szolgáló potméterek itt is elérhető helyet kaptak, valamint a csatlakozók is fémkertesek és csavaros rögzítésűek.



Csatlakozókról és nagy piros gombról beszéltem, ugyanis nemcsak a game portra, de a soros portra is csatlakoztatni kell a botkormányt: ekkor használható lesz a egyedülálló SpinControl is, vagyis a nagy piros gomb. Segítségével a játékos mozgás közben még saját tengelye körül is tud forogni. Leírva kicsit bonyolultan hangzik, de is megvalósítható, hogy ellenfél körül folyamatosan körözve, végig az életerőforgácsoló kézi készülék (kapcs. ford.: fegyver) célkeresztjében marad.

Windows alatt nincs nagy probléma, mindössze a drivernek kell telepítve lennie, DOS-ban viszont a programokat egy kis memóriarezidens vezérlővel együtt kell indítani (néhány program esetében a játék joykezelő rutinját kell lecserélni a kormányéra). A DOS-os vezérlő programnál lehetőség van a különböző elmozdulás-érzékelések jelzési sebességét szabályozni is. Használatát szokni kell egy kicsit,



de rövid gyakorlás után tisztességtelen (éppen ezért hasznos) előnyt jelenthet egy hálózati játékban, mivel ez mozgás billentyűzetről vagy egér-billentyű kombinációval utánozhatatlan (hacsak nem programozod be Quake-ben). Kicsit érthetetlennek tartom, hogy ha a SpinControl gombját tudták csúszáságtól gumival burkolni, akkor miért maradt maga a bot pucéran.

A joy mellé néhány régebbi játék, a Doom-ok, Duke, Hexen, stb. shareware verzióit mellékelik, lévén nem mai ötletről van szó, mindössze kishazánkba gyűrűzött be lassan ez a újdonság. A Logitech azonban nem feledkezett meg erről a típusról, az Internet-en keresztül letölthető már a QuakeII-höz idomító állomány is. Ára: 18.180 Ft + ÁFA.

A kipróbálás során mind a négy joy megállta a helyét a jelzés stabilitása szempontjából, vagyis kalibrálás után a tesztablakban (Win95) rezgett a szátkereszt, és ide-oda rángatás után is visszatalált a helyére. Ez azonban nemcsak a kormányok érdeme, pontosabban, lehet akár milyen precíz egy joy elektronikája, ha a port – amin keresztül a számítógéphez kapcsoljuk – hibázásra hajlamos. A ma átlagosnak számító konfigurációk esetében az alaplapra integrál vezérlő csak soros és párhuzamos portot tartalmaz, a game csatlakozó üzemeltetése a hangkártya feladata, némely olcsó, noname hangkártya esetében azonban a joyport egyáltalán nem áll a helyzet magaslatán. Ilyen jellegű kellemetlenség érte nemrégiben egy ismerősömet is, ráadásul egy viszonylag drága kormányt produkált mindenféle zavarba ejtő kihagyást és folytonos elállítódást, s a többször megfordult a szervizben, mire kiderült a hiba oka – a hasonló tortúrák elkerülése végett tartottam fontosnak közzé tenni a dolgot. A kipróbálásnál egy eredeti SB game portját használtam, tehát nem kell a legdrágább hangkártya-csoda, mindössze egy átlagos minőség.

**Egér, egér, ki a házból...**

Amit a Logitech egérről alapjában véve tudni érdemes: volt egyszer egy egér. Már mint a mutató berendezés, amit számítógéphez

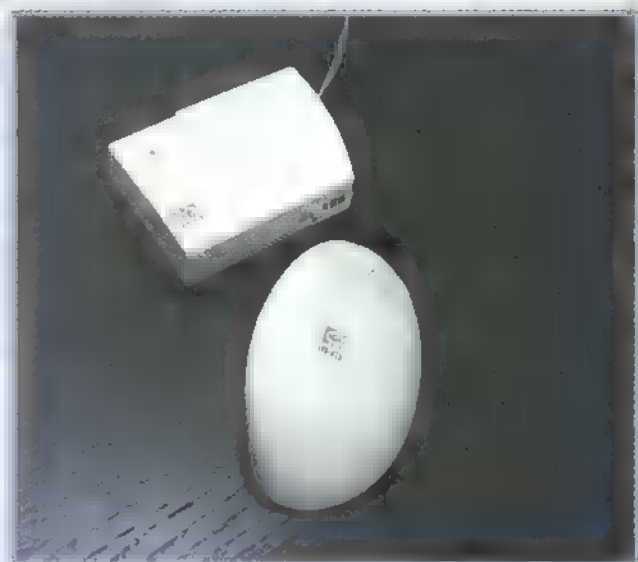


kapcsoltak. Eleinte a soros csatlakozón keresztül kommunikált a géppel, majd a PS/2 port lett a csatlakozás másik, jellemző helye. Az Apple számítógépeknél az ADB (Apple Desktop Bus) csatlakozón át kapja az éger az éltető tápot, újabban a Plug-and-Play megoldás is kezd divatba jönni: az USB (Universal Serial Bus), bár ezen keresztül már billentyűt, joystickot, modemet és még sok mást is csatlakoztat-



nak. Ehhez tudni kell, hogy a Logitech cég készítette az első USB csatlakozós joystickot, a WingMan Extreme-t. Szóval a kis cégtől indult „egérgyár” mára már kinőtte magát, túl vannak a 100 milliomodik eladott egerükön, és már 92-ben is gyártottak 3D egeret. Hogy is van a mondas? 100 millió légy... izé... felhasználó nem tévedhet! Néhány nevesebb, komplett számítógépet gyártó cég is tőlük rendel, mint az AT&T, a Hewlett Packard és a DEC. Na, de duma állj, jöjjön hát a teszt, azaz tapasztalataim.

Általánosan nézve az egerek futtatása nagyon könnyű. Nem is kell hozzá más, csak egy kiéhezett felhasználó, sajt, valamint egy adatlabyrinth (CD) – a setup után mehet is a futam. Az egerek nagyon jól eligazodnak a speciális meghajtó segítségével, a HyperJump program funkció lehetővé teszi, hogy a nyolc fontosabb Win-



a rádiós egerentyű segítségével növelhetjük könnyűszerrel ■ telefonszámlánkat. Aprópó, a rádió – mert egy fejlett egernek van ilyenje – nagyon kényelmessé tesz. Nézzük meg közelebbről az öt tesztpéldányt.

Két egyszerűbb modell ■ **Pilot Mouse** (ára: 4.700 Ft + ÁFA) és a **MouseMan+** (ára: 10.352 Ft + ÁFA). Mindkettő rendelkezik piciny kerékkel, a Scrolling Wheel-el, amit a Microsoft applikációiban például képernyőgörgetésre lehet használni, sőt a kerék egyben nyomógombként is funkcionál. A Pilot Mouse-nak így 3 gombja van, ■ MouseMan+ még rendelkezik egy negyedik, programozható gombbal. A következő, még drótos darab a **TrackMan Marble** (ára: 17.240 Ft + ÁFA), ami valójában „hanyatt egér”, ■ trackball, és három egyszerű gombbal rendelkezik. Érdeklőség, hogy nincs benne mechanikus mozgásérzékelő (lásd dörzsszülő kerekek), hanem egy ügyes ötlet segítségével a golyón levő pöttyökből egy lézerdíódával olvassa le ■ pozícióváltozást, amitől így kosz, zsír és kopásállósá válik. Következzék a rádiós részleg.

Két képviselője ■ **MouseMan Cordless Pro** (ára: 11.600 Ft + ÁFA) és a **SurfMan** (ára: 18.180 Ft + ÁFA.), mindkettő három gombos és elemmel működik. Az adót csatlakoztatni kell a számítógéphez, mely négy különböző frekvenciasávot képes használni (hogy egy teremben többen is használhassanak drótnélküli egeret). A MouseMan Cordless Pro teljesen általános asztali egérke. Finom a mozgása, érzékeny, csak épp nem lóg ki belőle a „köldökzsinór”, szóval amolyan álom-egér, nem akad bele semmi-be, lehet vele bátran Quake-ezni!

A SurfMan viszont „hanyatt egér”, a hüvelykujjunkkal kell ■ golyócskát gör-

getni, és ■ három hosszúkás gombot a mutatóujjal nyomogatni. Érdeklőség, hogy fordított sorrendben vannak a gombok, azaz a jobb oldali gomb alapbeállításban azt teszi, amit a bal egérgomb szokott. Ez egészen addig furcsa, amíg el nem kezdjük használni, akkor ugyanis ■ kényelmi szempontok miatt magunktól is ezt váránk el. Jópofa ötlet az is, hogy ■ két drótos egeret lehet egyszerre használni, az adón kell beállítani, hogy egy vagy két egerünk van. Tehát a tökéletes egerezés manapság nem csak egy egeret kíván. Egy kell az asztali tologatáshoz, egy pedig a karosszékes Internetezéshez, persze ezt mindössze egy csatlakozón keresztül. További érdeklőség, hogy ■ Logitech egerek mindegyike rendelkezik egy kis átalakító dugóval, ami lehetővé teszi, hogy mind a soros csatlakozóba, mind a PS/2 csatlakozásra könnyen kapcsolható legyen.

A tesztdarabokat a ScanDer Kft. bocsátotta rendelkezésünkre (Tel.: 251-2960, vagy 269-0232/104, Logitech termékeket árusító szakbolt az Oktogon üzletházban).



dost vezérlő gombot egyetlen kattintással elérjük. Sőt, Netscape-ben, az Internetes kalandozást megkönnyítendő, ugrálhatunk az ablak fontosabb helyeire. Így aztán, akár a karosszékekben hátradőlve,

## NYERJ EGY DEXXA JOYSTICKET!

SOROLJ FEL HÁROM LOGITECH TERMÉKET (A CIKKBEN EMLÍTETTEKEN KÍVÜL), S NYERJ EGY JOYSTICKET!

CÍMÜNK: PC-X MAGAZIN  
1537 BUDAPEST, PF. 386.  
VÁLASZOD FEBRUÁR UTOLSÓ NAPJÁIG  
POSTÁZD!

AZ AJÁNDÉKOT AZ OKTOGON  
ÜZLETHÁZBAN TALÁLHATÓ LOGITECH  
SZAKÜZLET AJÁNLOTTA FEL.

## JOYSTICK

Gravis Gamepad  
Gravis Gamepad Pro  
Gravis Analog Pro  
Gravis Blackhawk  
Gravis Thunderbird  
Gravis Firebird II

1 év  
garancia  
törésre  
is!



PIXEL

Multimédia 1088 Bp. Rákóczi út 13.  
tel.: 266-6059 fax: 118-6651  
E-mail: pixel@mail.matav.hu

GRAVIS

# VÍZÉTY HÁZI STÚDIÓ

Újra itt van Skywalker egy újabb ötlettel. Ha álmodtál már saját otthoni stúdióról, olvass tovább – olcsóbb kategóriájú stúdió felszerelésekről lesz szó, s természetesen annak is utánanéztünk, hogy mi mennyibe kerül.

Mielőtt nyakadba vennéd a várost, hogy be vásárolj, gondold át, hogy mit is szeretnél. Valószínűleg a szintetizátorok terén kéne szétnézni, persze attól függően, hogy milyen zenét szeretnél csinálni. Dance, dancefloor, esetleg klasszikus jellegű zenéhez a Roland JV illetve XP sorozatát javaslom, ezeknek természetesen léteznek kisebb, olcsóbb, de házi használatra éppen megfelelő modelljei. A Roland Sound Canvas (SC sorozat), ami egyébként hangkártyás verzióban is megjelent, először a JV-30-ban öltött billentyűzettel ellátott formát. Ezzel egy időben jött ki a JV-1000, ami már egy drágább hangszernek számított. Sokkal több hangot tartalmazott, mint a 30-as, ezért köztes megoldást kellett találni a két szintetizátor között (hiszen a 30-as sokkal gyengébb volt nagyobb társánál). Erre fejlesztették ki a JV-35-ös és a JV-50-es bővíthető szintiket. Viszonylag olcsón hozzájuk lehet jutni (százzezres árkatégória), és a beépíthető bővítőkártyával a JV-1000 néhány kitűnő hangját is elővarázsolhatjuk belőle. Az XP-10-est kifejezetten otthoni használatra szánták, de izgalmasabb hangokat csak a nagyobb XP-kben találhatunk, amiknek már ára is van. Hasonló kategóriába sorolható a Korg X5 is, amit mindenképpen érdemes meghallgatni bemutatótermükben, mert kitűnő hangokat tartalmaz.

House, trance, rave és hasonló jellegű zenéhez ajánlhatom a Yamaha CS1-X szintit, ami most kb. 150.000-be kerül (ez még mindig valamire használható hangszerek minimum árkatégóriája). A másik erre alkalmas hangmodul a Roland MC-303, ami itthon 125.000-et kóstál, de Németországban forintra átszámolva jóval 100.000 alatt meg lehet vásárolni. A hangszernek eszméletlen dobjai és basszushangjai vannak, amik természetesen mind analóg hangzást idézik (lásd: Rebirth).

Ezen kívül kell valami jó, MIDI IN/OUT-al rendelkező hangkártya. Gondolok itt például a Sound Blaster 16, AWE32, vagy 64-re, a GUS-okra, de a decemberi számban bemutatott Adlib kártyák is alkalmasak erre a célra. A MIDI kábelt a kártya game portjára kell kötni, a másik végét pedig természetesen midis hangszerünkre. Ez a fajta kábel elég drágának bizonyult: kb. 4500 Ft, de ez mindenképpen szükséges.

Az egész vezérléséhez „kö” még egy jó szekvenszer, ami kezeli a kártyába befolyó bemenő és kimenő jeleket. Ehhez a Steinberg Cubase-t ajánlhatom, nem pont azért, mert én is ezt használom, hanem mert tényleg a legszélesebb körben elterjedt program. Nagyon sok verziója létezik: van, hogy csak a minimális funkciókat



tartalmazza, de az is előfordulhat, hogy a keveréstől kezdve szinte mindent. A sima Cubase csak a MIDI-vel kapcsolatos jeleket képes kontrollálni, de a Cubase Audio XT a MIDI csatornákkal párhuzamosan képes 8 különálló audiocsatornát egyszerre lejátszani, illetve felvenni. Ezt nevezzük egyébként hard disc recordingnak, erre pedig egy mezei SB16 is képes, természetesen kissé zajosabban, mint mondjuk egy drágább TurtleBeach kártya. Mivel a rögzítés WAV formátumban történik, lehetséges dob hangmintákat is ütemre illeszteni, hasonlóan, mint egykor a trackereknél – ezzel kikerülhet a Roland és a Yamaha szintik gyenge dobjainak használata. Nem kívánom ócsárolni őket, csak általában ezeknél olcsóbb szintiknél a General MIDI szabványos dobkészletein kívül más nem található, tehát a legkeményebb techno dobok 808-aséi, amiket a Rebirth-ből már megismerhettek.

A Cubase VST egyik legkomolyabb szoftveres szekvenszer a piacon. Azon kívül, hogy audio csatornákat is kezel, tartalmaz egy jó minőségű multieffekt processzort is (léteznek reverb (zengető) és delay (visszhang) effektprocesszorok – attól lesz multi, hogy mindkettő használatára képes). Egy efféle, igazi proci a legminimálisabb effekttekkel is 25.000 Ft, ezt például így meg lehet spórolni. Persze ez nyilván csak azokat érinti, akik zenéjük mellé élő hangszereket, éneket, rapet,

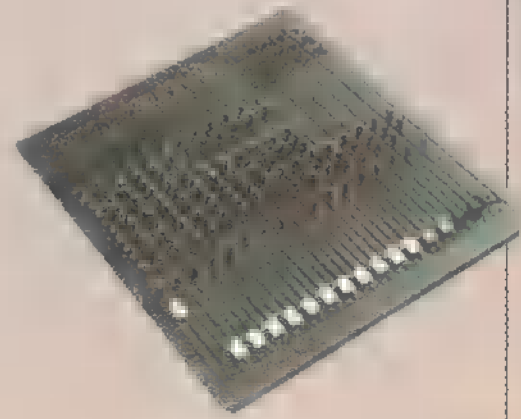
őbégatást, vagy az argó nyelvi rétegből jól kiválogatott obszcén kifejezéseket kívánnak felvenni. Az utóbbi inkább a veszélyesebb trackerekéknél szokott előfordulni.

Persze nemcsak szoftveresen lehet megoldani az effektkezést. Léteznek több audio kimenettel rendelkező hangkártyák, mint például az Apex, a Fiji, a Pinnacle, az Audiomedia III, a Gina és a Darla. Az utóbbi kettőt, azt hiszem, még itthon nem lehet kapni, de ahogy telik az idő, úgy jönnek be ide is a jobbnál jobb hangkártyák.

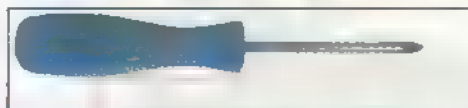
A TurtleBeach Fiji a Pinnacle egyszerűsített változata, valószínűleg ezáltal olcsóbb is valamivel. Az Apex kártya már itthon is kapható, 70.000 környékén lehet hozzájutni, sajnos még nem tudtam kipróbálni, de azt tudom, hogy egy beépített 24 bites effektprocesszort is tartalmaz, emellett pedig full-duplex rendszerű, azaz képes egyidejűleg a formátumot lejátszani és felvenni.

Végül pedig ugye árt valamivel egy kicsit megkeverni-kavarni a zenénket. Erre alkalmas mixereket is lehet olcsón szerezni. Hazai gyártmányúak az „Ágota technik” keverőpultjai. Azért gazdaságos megoldás ilyet venni, mert a pultok bővíthetőek, csatornánként kb. 7-10.000 Ft-ért. Aki bíz a hazai gyártmányokban, annak még tudom ajánlani a Notepad (4 sztereo, 4 mono csatornával rendelkező) mini mixerét. Kb. 45.000-be kerül, ami nagyon olcsónak számít a keverők terén, mert hát igencsak 60.000 felett vannak a normálisabb pultok.

Remélem már így is nagy segítséget nyújtottam a házistúdiósoknak, és megígérem, hogy a közeljövőben még közelebről is megismerhettek néhány komolyabb cuccot. Igényeket postán, vagy e-mailen várok.



## VÍZÉLY



## Házi Barkács

Képzeltbeli gépünkben Schuerue kicsalta az első életjeleket, TRÍ pedig kezelésbe vette a winchestereket, particionálta őket, majd formatált, DOS-t is telepített, majd ki is „gallyazta”. Most éppen ott tart, hogy a rendszerállományok rendbetétel után nekilásson a Win95 telepítésének.

**H**ol is hagytam abba? Ja, igen! A különböző installáló programok valószínűleg keresztül-kasul írják mindent a Config.sys-be és az Autoexec.bat-ba, úgy hogy a következő lépés e kettő „kiganajozása”. Az 1-es ábrán láthatunk erre egy példát. Az első három sorban intézzük a memóriakezelés inicializálását, de ebbe most nem megyek bele – volt már róla szó egy külön cikkben (csak ismételni tudom magam: tessék tanulmányozni a Helpet, például Himem és Emm386 témában részletes információt tartalmaz). Őket követi a SCSI CD-ROM olvasó működéséhez szükséges két driver (az IDE olvasók általában csak egy drivert igénylenek – csak a gyártó által mellékelt drivert használj!), majd a SoundBlaster 16 két memóriafalója. A sorok elején mindenhol a Devicehigh parancs áll, amiről annyit kell tudni, hogy amíg van hely, addig a meghajtókat megpróbálja a felső memóriába tölteni. A következő sorok egy más parancssal kezdődnek majd; ez az Install (vagy Installhigh), mögötte pedig olyan programokat látunk, amelyek általában az Autoexec.bat-ban szoktak lenni. A Config.sys-ből feltöltve azonban egy hangyányival kevesebb helyet foglalnak, de talán sokkal lényegesebb, hogy így egy álló-

mányban tudhatjuk a rendszer „felállításához” szükséges összetevőket. Ám semmi sem kötelező, így ha valamilyen okból ez nem tetszene, átpakolhatjuk a fenti dolgokat az Autoexec-be is, csak az Installhigh-t kell Loadhigh-ra cserélni. Az Mscdex.exe szintén a CD-ROM olvasóhoz kell, a Mouse.com az egér meghajtója, míg a Smartdrv az ún. cache program, amely gyorsítja a lemezes perifériák kezelését. Előtte azért nincs Installhigh, mert magától is a felső memóriát használja pufferelésre. A Buffers, Files, Stacks, FCBS és Lastdrive környezeti változók az évek során kialakult tapasztalati értékeken alapulnak. Jó tudni, hogy a beállított értékektől függően memóriát foglalnak le, mégpedig az alapmemóriából, amit nem jó elpazarolni. A változók elhagyása az alapértelmezett értékek felvételét jelenti, de inkább érdemesebb definiálni egy kisebb értéket, mint elhagyni.

A legfontosabb dolgokat tehát már letudtuk a Config.sys-ben, az Autoexec.bat-ra alig marad valami. Itt állítjuk be a Path-t, azaz definiáljuk azokat a könyvtárakat, ahol majd a DOS keresi az általunk kiadott, végrehajtandó parancsokat. Szintén itt foglal helyet a SoundBlaster 16 környezeti változója, amire azért nagyon hasznos, mert nagyon sok játék és alkalmazás, többek között a Win95 is, ezt a változót vizsgálja abból a célból, hogy kiderítse a hangkártya meglétét és beállításait! Lehetne itt még számtalan ehhez hasonló sor, amennyiben más eszközök, programok igényelnék, és persze az Autoexec-be érdemes berakni azokat az egyszerűbb dolgokat, amelyeket le szeretnénk futtatni a gép elindulásakor. Ha valaki a Prompt beállítását hiányolná, jó tudni, hogy a 6-os DOS-tól fogva végre a \$p\$g beállítás az alapértelmezett, és mivel a számomra tökéletesen megfelel, nem definiálom át. Bővebb ismeretekre lehetsz a DOS-ról szóló könyvekben, vagy a Helpben.

Érdekes a beállításokat akár többször is leellenőrizni, bár amióta a DOS képes soronként végrehajtani, vagy elhagyni a két állományt a boot-ciklusból (a bootolás közben FF5-öt vagy F8-at nyom), igazából nagy bajt nem okoz egy-egy elírás. Ha kipróbáltuk, és minden működik, akkor itt az idő, hogy feltegyük azokat az alkalmazásokat, amelyekre szükségünk lesz DOS alatt (ha egyáltalán akarod még használni a

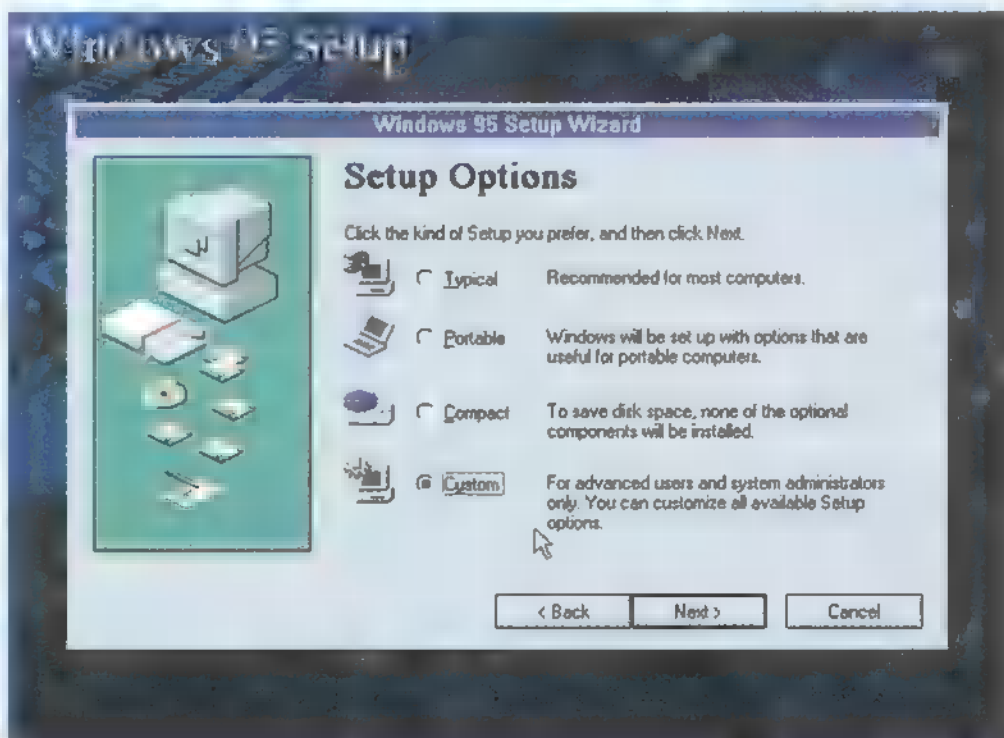
DOS-t): különböző ki- és betömörítők, vírusellenőrző, képmegjelenítő programok, kedvenc Commanderünk vagy Navigátorunk, egyéb segédeszközeink. Fontos, hogy csak megbízható forrásból kerüljenek fel ezek a dolgok a gépre (mondjuk az eredeti CD, írásvédett floppy a legszimpatikusabb megoldás) hiszen a rendszerlemez csak ezután fogjuk véglegesíteni, ha pedig közben vírussal agyonfertőzzük a rendszert, akkor ott ette meg a fene az egészet. Sőt, adott esetben fordítva érdemes csinálni: a tiszta rendszer alapján aktualizálni a rendszerlemez, majd azután pakolni tele a winchestert. A dolognak az a hátulütője, hogy valószínűleg így is fel kell majd másolni később a lemezre valamelyik segédprogramunkat, ha mást nem, akkor éppen a víruskeresőt, és akkor vissza is jutottunk az ördögi kör elejére. Mostantól fogva a rendszerlemez funkciója megváltozik: akkor lesz rá szükségünk, ha vírus szempontból gyanússá válik a gép, vagy ha valami úgy elromlott, hogy winchesterről már nem is hajlandó működni (mondjuk Gézuka letörölte a DOS alkönyvtárt...). Mindkét esetben azt várjuk el, hogy segítségével képesek legyünk életet lehelni a gépbe. Érdemes hát felmásolni rá az összes említett, fontosabb meghajtót, a DOS parancsokat, a kész Config.sys és az Autoexec.bat A:-ra aktualizált verzióit (nem C:-ről, hanem A:-ról tölts be a különböző dolgokat), valamint egy olyan víruskeresőt vagy -irtót, amiben megbízunk. Végül tegyük írásvédetté, és ezen csak nagyon indokolt esetben változtassuk (új driver felrakása, vírusirtó frissítése esetén). Próbáljuk ki, és ha minden stimmel, rakjuk el egy biztonságos helyre, lehetőleg ne a kedvenc mágnesek vagy a TV mellé!

Na, úgy tűnik, semmi nem akadályoz meg minket abban, hogy nekiveselkedjünk a Win95 telepítésének. Mint azt a múltkor adásban említettem, mi a páneurópai verzió Upgrade változatát használjuk, ami csak akkor hajlandó telepíteni, ha talál maga alatt egy régi, 3.1-es verziót. Kézenfekvő lenne tehát, hogy először a

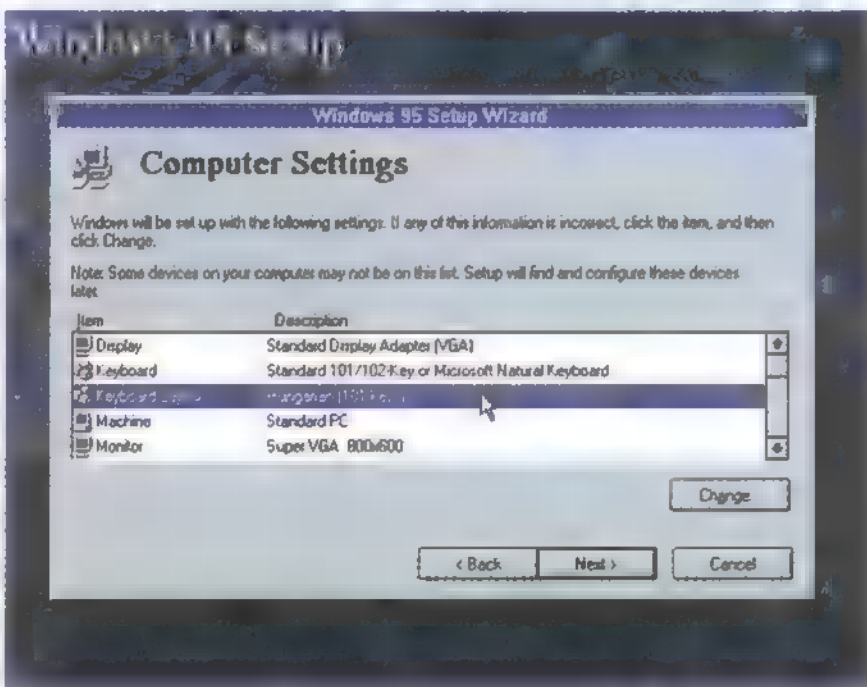
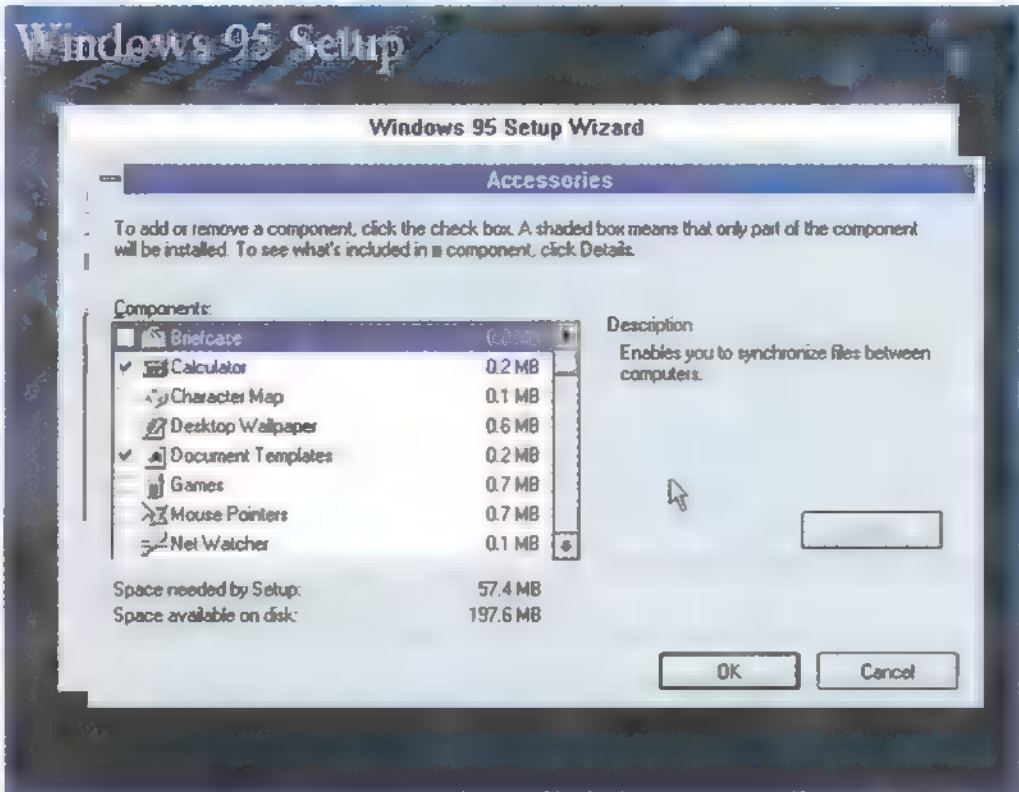
```

C:\>edit config.sys
DEVCACHE=
DEVMEM=
DEVICEHIGH=
DEVICEHIGH=
DEVICEHIGH=
INSTALLHIGH=
INSTALLHIGH=
IN

C:\>edit autoexec.bat
SET PATH=C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\COMMAND
SET BLASTER=A322A IS
C:\>
  
```







3.1-est tesszük fel, majd ezután a Win95-öt rátelepítjük – ennek eredményét hatalmas szemétdombnak hívják, ugyanis a Win95 nem fogja kigallyazni mindazon állományokat, amelyekre nincs szüksége a 3.1-esből, csak szépen fölételepedik, mi meg elveszítünk egy rakás tárolókapacitást. Úgyhogy nem így csináljuk: rögtön a Win95-öt kezdjük telepíteni! A ScanDisk és a winchesterek átnézése után szabad utat a kap a grafikus telepítő, amely még az elején átböngészi a winchestereket valami használható alapért, amire upgradelhetne. Nem fog találni, és ezt a szemünkre is hányja, de ad még egy esélyt, hogy behozzunk, van Win31-ünk. A Locate gombra kattintás után tegyük be az A: meghajtóba a Win3.1 első lemezét (ha a többi már nincs is meg, de az első lemezt őrizzük két példányban! :-), mutassuk meg neki, hogy ott van, és a telepítés máris folytatódhat. Megadjuk a telepítési módot (természetesen Custom-ot választunk, így saját szájízünknek megfelelő rendszert kapunk majd – az előrecsomagolt dolgokat igyekszünk nagyívben kerülni), majd a nevet és a kódot.

Következő lépésként a telepítő alaposan átnézi a számítógépünket. Még mielőtt belekezdene – nálunk legalábbis – rá szokott kérdezni a hálózati kártyánkra (a hangkártyára csak azért nem, mert megtalálja a Blaster környezeti változót), de hiába ikszelem be, nem szokta megtalálni (a Win95 útjai kifürkészhetet-

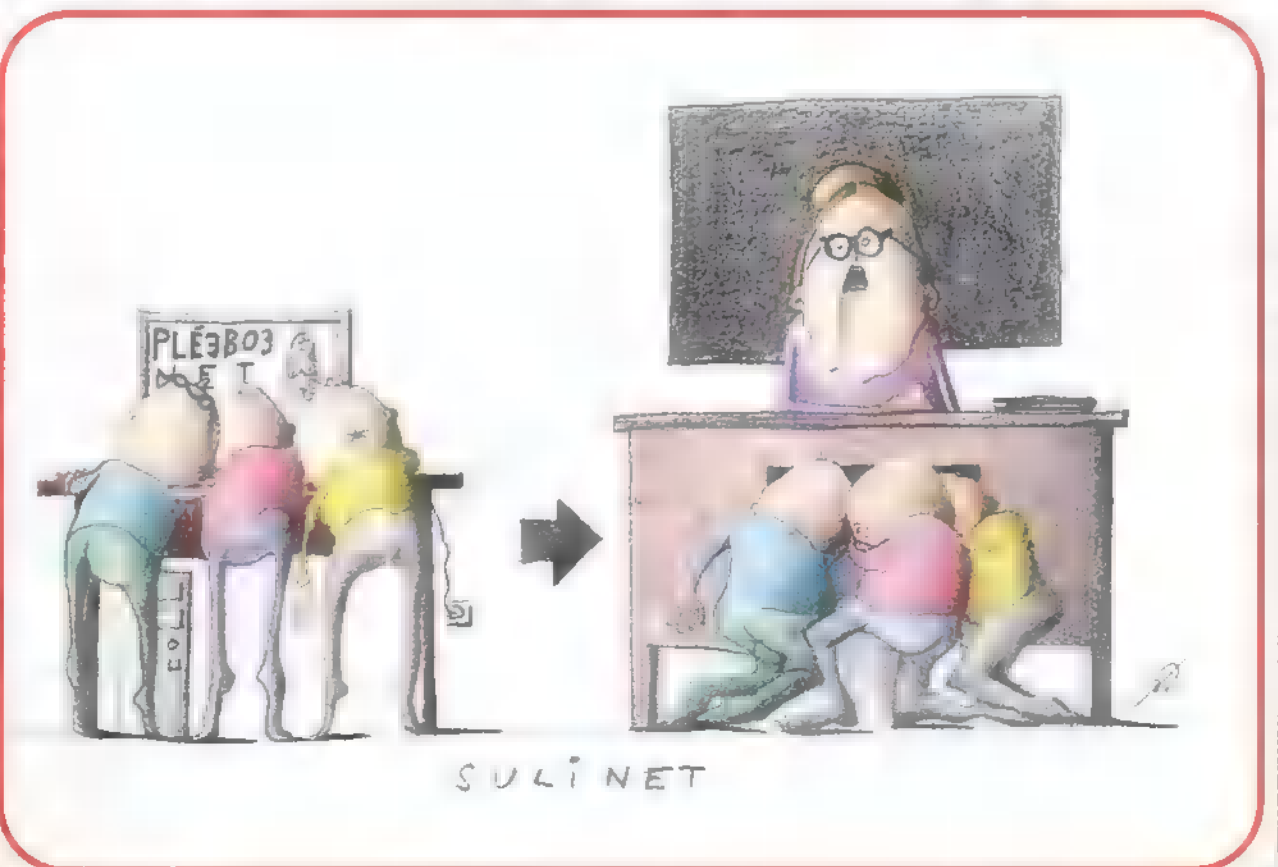
lenek). Szóval, kezdődik a legalább 4-5 perces móka, amikor kiderül, minden rendben van-e a BIOS-ban, a gépben stb. Nem kell megijedni, 96 százaléktól nagyon sokat bénázik, türelem – ha a gép fagy le, akkor az már jó jel (míg dolgozik, a winchester elviselhetetlenség határán berreg, ez teljesen normális, innen tudni, hogy még nem fagyott le az analízis – ellenkező esetben is legalább 10 percet várj). Hamarosan a Get Connected ablak jelenik meg

a képernyőn, amit azonnal át szoktunk ugrani, ezután válogathatjuk össze, mit akarunk feltélni a rendszer speciális szolgáltatásai közül. Mivel minél kevesebb felesleges dologra van szükség, illetve amit lehet, célprogramokkal oldunk meg, itt a PC-X-ben csak az az Accessories és a Multimedia csoportokat ikszeljük be. Ezekben is érdemes válogatni, a nagy részére nincs szükség (én például csak a következő dolgokat teszem fel: Calculator, Character Map, NetWatcher, WordPad, pedig ezeket sem használok túl gyakran, nem is beszélve a rengeteg hangmintára és sémára, de tudjátok, ízlések és pofonok...). A következő ablakban érdeklődik a telepítő, hogyan jelentkezzen be a

Win95 induláskor. Mivel nálunk ismeri fel magát a hálózati kártyát, itt kell kézzel kiválasztanunk, megadnunk a paramétereit, beállítani a megosztás-kapcsolókat (share). Szintén itt szoktam felrakni a TCP/IP protokollt, ami az Internet-eléréshez kell majd.

A végére marad a legfontosabb adatokat tartalmazó párbeszédablak. Grafikus kártya típusa: alaphál VGA-t válassz, még ha fel is ismeri, milyened van, azért, hogy ha bármi zűr volna, legyen mihez

visszatérni akkor is, ha éppen nincs kéznél a CD (jó-jó, lehet Safe Mode-ban is indítani a Windowst, de így mégis egyszerűbb), később persze telepítjük a kártyához készült agyonoptimalizált szuper driverünk n+1. verzióját. Billentyűzet típusa és kiosztása: Hungarian 101 gombos (nincs rajta a ZY megcserélve – hála istennek, de ha neked másképp tetszik...). A gépünk típusa: standard PC, a monitoré standard 800x600, szintén később tehetünk fel saját meghajtót. Teljesen mindegy, milyen egerünk van, ha aktív az MS-féle meghajtó – Config.sys –, a telepítő Microsoft egernek ismeri majd fel – tökéletes! Power Management: ugorjunk, semmi szükség rá; Regional Settings, azaz a helyi beállítások: Hungarian – érdemes már itt a magyart kiválasztani, mert ezzel tudjuk le az ún. nyelvi támogatás telepítését is, ami többek között a kelet-európai ékezetes betűk kezelésért felelős. Végül a felhasználó felület (User Interface) természetesen Windows 95 Explorer, nem pedig Program Manager. Nos, most már jöhet a tényleges telepítés (mi nem szoktunk „biztonsági lemezt” csinálni, de ez egyáltalán nem biztos, hogy követendő példa!), másolód-  
nak a file-ok a winchesterre, majd hamarosan első útjára indul új operációs rendszerünk. Na, innen folytatjuk következő hónapban. Van kérdés?



# VÍZÉTY Villanás Macromedia Flash balról!

Szeretnél valami húzós pluszt a homepage-edre? Forgó-morgó lila lógót? Vagy szuper színes szignált? Esetleg gombokra gondolsz? Itt az alkalom, hogy Zuzer The Hun segítségével mindezt Shockwave Flash-sel hozd össze. Nem újdonság, persze, eddig is volt rá alkalma annak, aki tudta, hogy is működik a Flash. Hogy miért csak most kerül sorra, annak természetesen az az oka, hogy az alapokról indultunk, és aki követte a sorozatot, annak kb. most van itt az ideje, hogy belekóstoljon ebbe a „valami másba”.

**M**i is ■ ■ Flash? Eredetileg FutureSplash Animator-nak hívták, de aztán jött Macromedia, felvásárolta a fejlesztőcéget, innentől kezdve az ő zászlójuk alatt és Flash néven folyt a fejlesztés. Gondolom, a Flash rövidebb és velősebb (egyébként villanást jelent). Hogy mi benne a nagy szám? Lényege, hogy vektoros animációkat lehet vele készíteni és webpage-ekbe illeszteni. Aki tudja, mi a különbség vektoros és bitmap grafika illetve animáció között, az már rájött, miért jó ez, aki nem, annak elárulom, hogy egy mozgó GIF és egy Flash Movie jelentős méretbeli különbség van, utóbbi előnyére (hiszen a vektoros grafika lényege, hogy a különböző grafikai elemeket matematikai

műveletek írják le, szemben ■ bitmap grafikával, ahol minden egyes képpont külön tárolódik). De ez még nem minden. Hangot is lehet hozzá adni, és ha kell, AVI, JPG, GIF stb. mozikat-bitmapeket is. Mindezt nem csak mozi file-okba, hanem interaktív applikációkba is össze lehet rakni, méghozzá elég egyszerűen, mint látni fogjátok. Azért ■ várjatok csodát – a Flash olyan öszvére a vektoros szerkesztőnek (mint például a Corel Draw) és az animációs szoftvernek (3DS MAX), amiben mindentől van egy kevés, tökéletes ■ webre szánt grafikához-applikációkhoz, de a készítői elsősorban a kezelhetőséget tartották szem előtt, ■ pedig azt, hogy a Flash-ben csodaszép grafikákat vagy szuper interaktív alkalmazásokat lehessen kiszerkeszteni. Ott van viszont a nagyszerű Layout tervezés: a tipográfus és designer típusok végre örülhetnek, hogy az oldal úgy néz ki mindenki gépén, ahogy azt az elkészítő remélte. Talán egyetlen hátrányuk a Flash-sel készült oldalaknak, hogy lejátszásukhoz plug-int kell letölteni. Ez néha bosszantó lehet; nem is annyira a file nagysága, hanem inkább a vele járó macera miatt. Viszont, ha egy-

szer be van installálva, akkor rengeteg letöltési időt lehet megspórolni, és olyanokat látni, amiket más módon egyelőre lehetetlen lenne.

És most a szuper jó hír: 30 napos trial versiont lehet letölteni ■ Macromedia site-járól (<http://www.macromedia.com>), amihez nem jár full extra, de tökéletesen működik. Ezért is gondoltam, hogy jó lesz, ha mindjárt több cikket is szentelek a Flash-nek, hadd szaporodjanak ■ weben a Shocked page-ek (így nevezik a Flash-sel készült oldalakat). Az első cikkből megtudhatjátok, hogyan készítesek ábrákat a Flash-ben, aztán a következőben a kész ábrákat fogjuk animálni.

Szóval, először is legyen meg a mozgatni való objektum. Ennek (jelen esetben egy PC-X logónak, természetesen) elkészítésére két módszer lehetséges. Az egyik, hogy megrajzolod a Flash rajzeszközeivel. Még egyszer mondom: ne várj agyonvariálható görbét, mint azt megszokhattad pl. egy-egy 3D modellező szoftvernél, itt nincsenek NURBS-ök, Bezier-k és hasonlók, de azért épp elég segítséget nyújtottak a készítői még egy ennél bonyolultabb feladat elkészítéséhez is. Ajánlatos egy szögletes P-ből kiindulni, ehhez kattints a ceruzára a baloldali Toolboxon, válassz Line-t, húzd meg a vonalakat, majd kattints a nyílra. Ha most közelítéd ■ cursort ■ vonalakhoz, a nyíl alatt görbére változik a kis ábra, ez azt jelenti,

## PC-X Magazin - Netoscope

File Edit View Go Communicator Help



Back



Reload



Home



Search



Guide



Print



Security



Bookmarks



Location: <http://www.idg.hu/pcx/>

### WWW.UNREAL.COM

Megnéztem, és letettem a hajam! A már megszokott sidebar mellett van egy 3D kocka a képernyőn, amelyet ha a az egérrel elforgatunk, akkor a lapjaira kattintva juthatunk el további lapokra. Az még csak egy dolog, hogy láttunk már ilyet, na de nem ON-LINE! Nem tudom, hogy modemes kapcsolattal mennyi idő alatt jön be az oldal, illetve akkor hogyan viselkedik, de érdemes megnézni. Egy izmos előzetes AVI-t a CD-n találtok, érdemes megnézni.



### WWW.JAZZJACKRABBIT.COM

Emlékeztek még Jazz Jackrabbitre? Elérte a vég, és készül a második rész (úgy két-három éve – TRf). A homepage már kész, és nagyon stílusos. Úgy néz ki, mint egy napilap, árustul, vonalkódostul. A címe is megfelelően lökött; „The Daily Carrot” (kb.: „A Napi Répa”). TRf imádja a sorozatot, és már rettenetesen várja, hogy mi sül ki belőle, ha más nem, akkor egy nagy répatorta.

Aki van olyan elvetemült, az letöltheti a sorozat előző részeinek shareware verzióit. Innen hoztunk egy csokor screenshot-ot, aminek ott kell tanyáznia a CD-n.

### WWW.FERRARI.IT

Autómániások figyelem! A Ferrari hivatalos site-ján megtalálható minden infó, ami a gyárral, a tesztpályával, a régi és az új modellekkel, és magával Enzo Ferrari-val kapcsolatos. A cím végén található „it”-től nem kell megijedni, természetesen minden megtalálható angolul is. Rengeteg a kép, ezért előfordulhat, hogy az oldal lassan jön le, de megéri kivárni.



### WWW.WPAFB.AF.MIL/MUSEUM

Ez az a site, amit Traunak nem mertem megmutatni, mert akkor elfelejt hazamenni. Veszélyes! Adatok, érdekességek, de legfőbbképpen repülőgépek minden mennyiségben! Csak akkor szabad nekiülni megnézni, ha van rá elég idő!

hogy változtatható a legközelebbi vonal görbületét. Mindezt úgy, hogy a vonal közepét húzod, az a görbe kontrol pontja. Ha kattintással kijelölöd a vonalat, akkor a pozícióját változtatható. Ha kijelölöd a görbét, majd a Modify-Curves-Straighten-re mész, vagy egyszerűen a jobb egérgombra kattintasz, a görbe újabb kontrol pontokat kap. Az ellenkezője igaz (vagyis kevesebb pontból fog állni a görbe), ha a Smooth-t választod. Így lehetővé válik bonyolultabb alakzatok elkészítése is. Érdekes elidőzni a görbéknel és kipróbálni pár lehetőséget. Itt van például az egymás metsző vonalak esete.

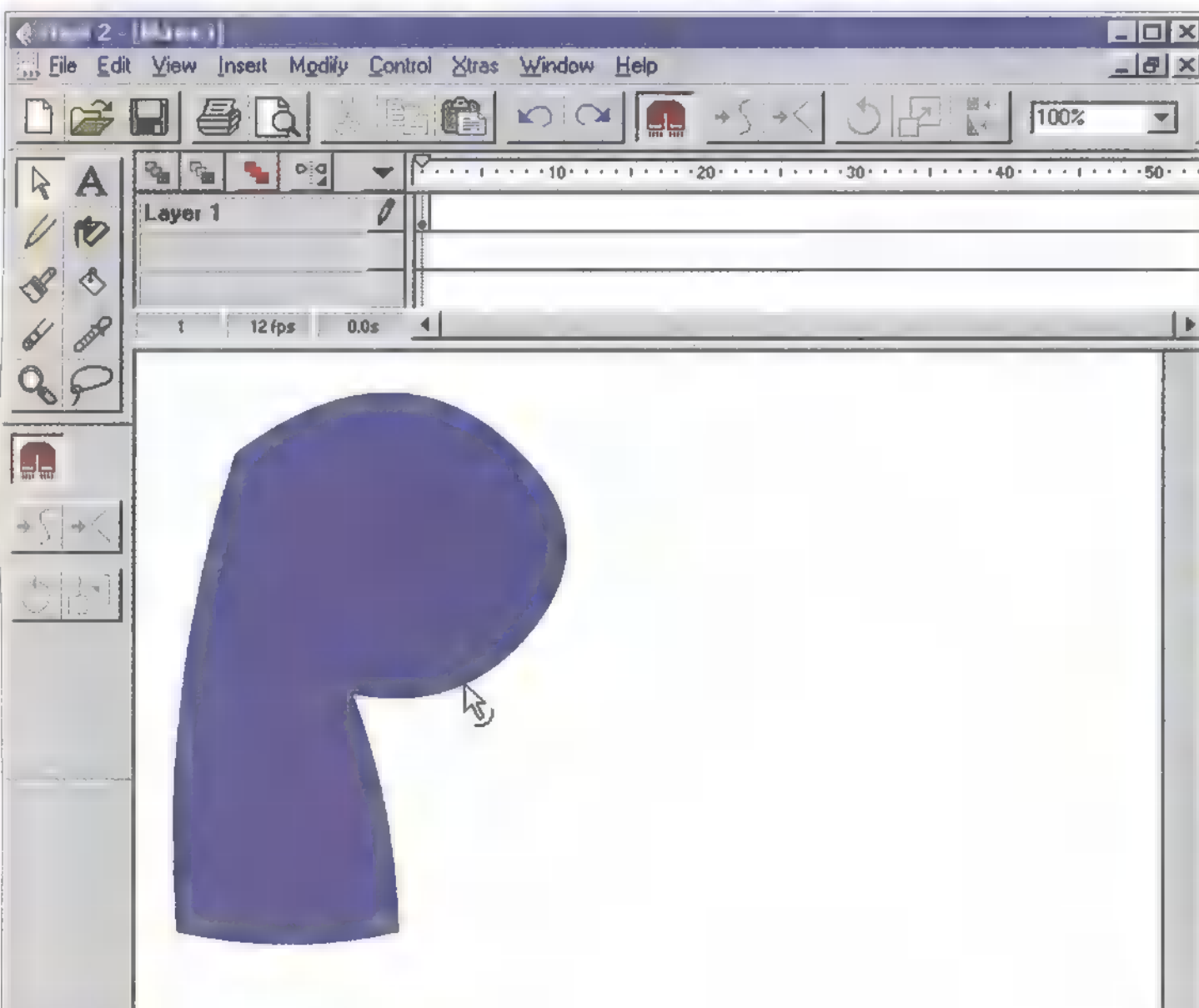
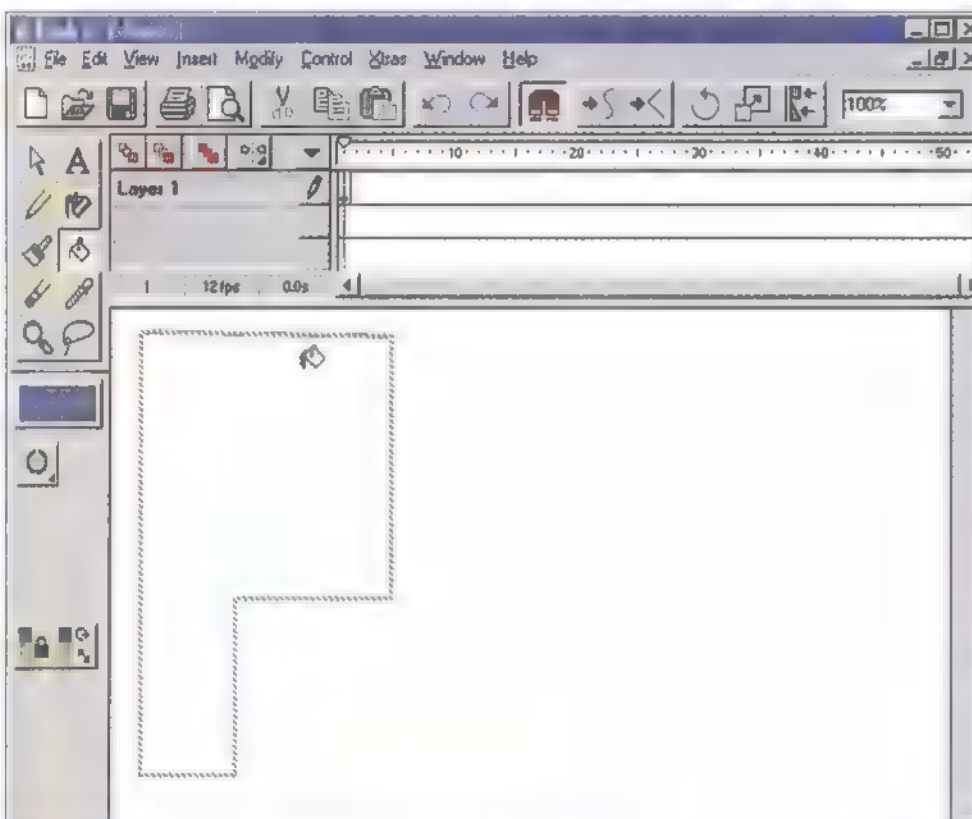
Rajzolj egy kört. Ehhez válaszd a ceruza Ovalját, adj neki egy Line Style-t (legalul) és vastagságot (fölötte), majd kattints a bal gombbal és kezd el húzni. Először ellipszis keletkezik, de ha tovább húzod, az okos kis Flash odarántja (Snap) egeret, ahova kell, hogy tökéletes kör keletkezzen. Ha megvan, csinálj meg ugyanezt egy négyszöggel (Rectangle). A Snap itt is működik, négyzetet könnyen csinálhatsz (egyébként ki is kapcsolható a Snapet, a View menü alatt találod). Ha a négyszög metszi a kört, akkor meglátod, hogy a görbék is megoszottak, így mintha új alakzatokat (félkör, félig négyszög, kivágott kör és kivágott négyzet) készítettél volna. Vedd ehhez még hozzá, hogy minden True Type Fontot támogat (gondolj valamilyen symbol gyűjteményre például), és máris be-

láthatod, hogy a Flash-sel nagyon penge dolgokat lehet csinálni.

És még csak most jön a B terv, a PC-X logo elkészítésének második módja. Végy egy bitmapet, ha lehet olyat, amin a logo jól láthatóan, kontúrosan van jelen. Importáld a Flashbe (File-Import). Megjegyzem, képsorokat is lehet importálni, ezt a lehetőséget fel is ajánlja a szoftver, ha egymást követő számokat talál a fájlevekben. Most a bitmap mint bitmap működik, változtatható a nagyságát (rákattintasz, hogy kijelöld, aztán jobb klikk és Scale), forgatható (Rotate), illetve megadható, hogy mindezt milyen pont körül tegye. Default a kép, illetve más Object, mint például egy kör vagy négyzet középpontja, és a Modify-Transform-Edit Center

alatt lehet változtatni. Világos, hogy ha ennél többet is szeretnél rajta módosítani, előbb vektorossá kéne alakítani. Semmi gond, ez könnyen megy a Flashben. Menj a Modify-Trace Bitmapre, ami nem más, mint egy ügyes kis „Bitmapet átalakítom Vektorossá” program. Érdekes kísérletezni a paraméterekkel attól függően, hogy több vagy kevesebb részletet szeretnél a végeredményben. Kisebb értékek a Color Thresholdnál és a Minimum Area-nál több részletet (tehát sokszor nehezebb kezelhetőséget) jelentenek, a Curve Fit és Corner Thresholdnál pedig ugyanez a helyzet a Normal fölötti értékeknél.

No, ennyi erre a hónapra. A következő cikkből kiderül, hogyan lehet megmozdítani, illetve a HTML oldalba behelyezni a kész grafikát.



# VÍZÉLY 3D Studio Max 2.0 ÖNÖK KÉRTÉK

Páran megjegyezték levelükben, hogy **■** ártana szót ejteni a MAX 2.0-ról. Kissé vonakodva tesszük ezt, mert a MAX 2.0 még nem eléggé elterjedt, mindenesetre kedvcsinálónak se lesz rossz ez **■** cikk, aztán mindenki dönthet maga. Mivel ez egy tutorial sorozat, sajna nem ejthetünk szót **■** verzió mind az 1000 új szolgáltatásáról, bármennyire is szeretnénk. Mindenesetre itt van néhány azok közül, amiket **Zuzer The W** kifejezetten jónak talál (bár tudom, hogy a szubjektív véleményem nem feltétlenül **■** etalon), csak pár szóban.

**U**gorjunk mindjárt fejest a közepébe, és következzen egy kis „feature“-lista: az új Max Merge-nél (két Scene egymásba olvasztása) opciókat ajánl fel azonos név esetén merge-re, eredeti törlésére, importált object kihagyására, mindezt minden másolatra (duplicate) is értelmezve. Ide tartozik **■** Replace is, szintén a File Menu-ben, ami, mint a neve is mutatja, Objectek behelyettesítésére szolgál, méghozzá Materialekkel egyetemben. Lehet Keyboard Shortcutokat, azaz billentyűkhöz rendelt parancsokat kiosztani. A Viewport Thumbnailokat (pici képeket) el lehet menteni **■** Scene-nel, aztán az Asset Manager utilityvel meg lehet nézni őket. Új Image Motion Blur **■** a time-slice mellett. Mindegyik Viewporthoz saját Backgroundot lehet rendelni, ezek Zoomját lehet rögzíteni. Drag and Drop-olni lehet Mapeket a Material Editorban. A Combustiont három fajtából, doboz-, gömb- és henger-gizmoból lehet csinálni. Rengeteg új Objectet lehet

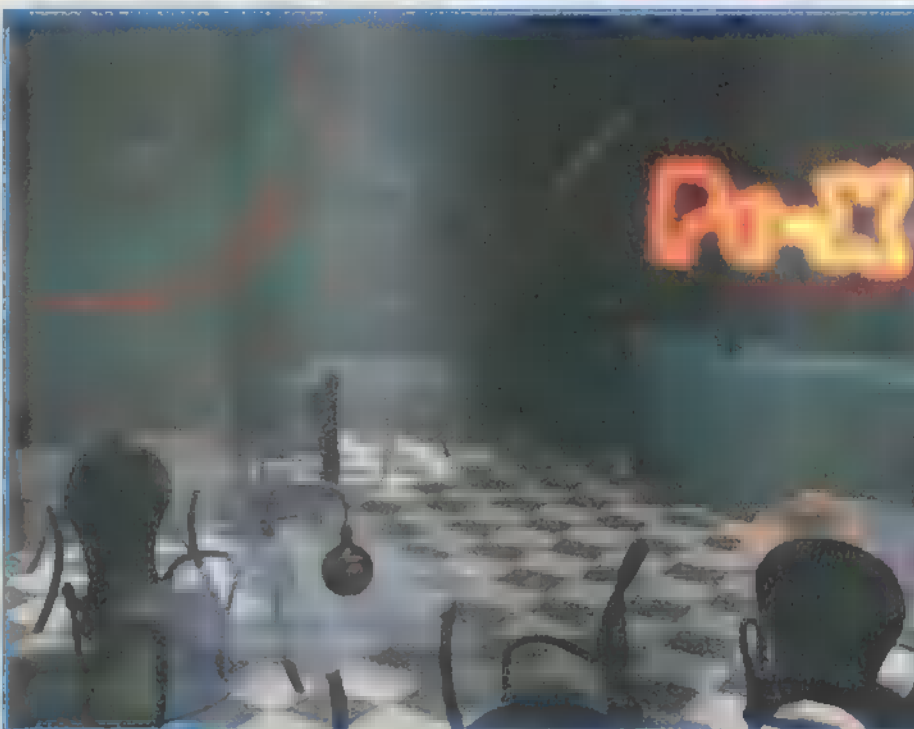
készíteni, mint pl. ajtó, ablak stb. Vadi új és felújítottak **■** Space Warpok. Szüneteltetni lehet **■** Render Processt. Ha a kurzort egy tárgy fölé helyezed, kiírja, mi az (gondolj bele, milyen jó kijelölésnél). Minden fény kapott pár új paramétert, és végre az Omni is full extrás. Új Material Mapek. S mindenekelőtt NURBS!!!

Mi is az a NURBS? Azon túl, hogy a teremtő(k) egyik fantasztikus áldása az emberiségre, a NURBS (azaz Non-Uniform Rational B-Spline) a modellezést megkönnyítendő született. A CD \PC\X\ANIM alkönyvtárában lévő animációnk tele van NURBS, illetve NURBS-ből átalakított MESH objectekkel. Nézd meg például a székeket – ilyen csinálni nem túl egyszerű, de inkább kezdjük valami szimplával, mint az asztalon látható Unicumos üveg.

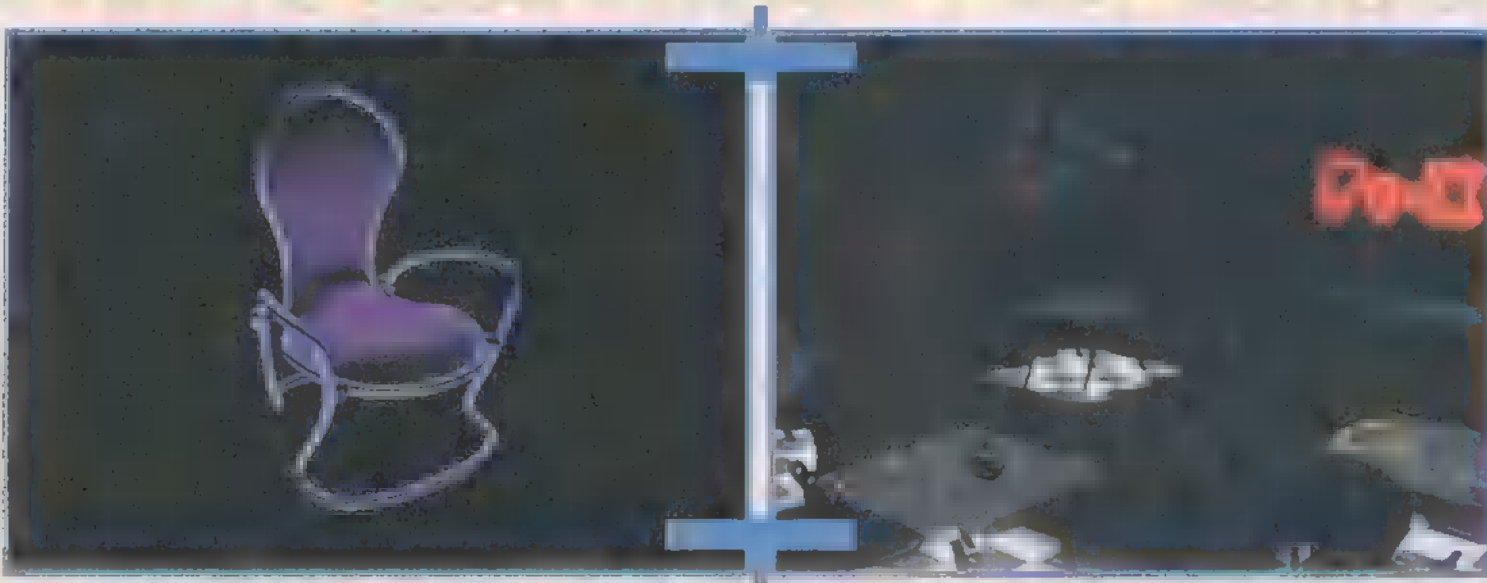
A NURBS vonal, amiből kiindulunk, helyileg a Create Tabnél, rögtön a Spline-ok alatt található. Hasonló is a sima Line Spline-hoz, a különbségek (egy része) hamarosan kiderül. Pont úgy, mintha Line-ből indulnánk, megrajzoljuk az üveg kontúrját, aztán a Lathe Modifierrel forgástest lesz belőle. Kétfajta NURBS Curve-vel

indíthatunk (a nagyfokú flexibilitás jellemzője a NURBS modellezésnek). A Point Curve a vonalon elhelyezkedő pontokból áll. Ezzel könnyebb kirakosgatni egy vonalat, de később kevésbé variálható, mint **■** CV (azaz Control Vertex) Curve, aminek kontrolpontjai nem a vonalon helyezkednek el, csak befolyásolják **■** görbületet (kb. úgy, mint a Patch Grid Lattice), méghozzá a súlyuk (Weight) alapján. A nagyobb súly jobban vonzza a görbét, **■** kisebb ellenkezőleg. Mindez csak a többi pont súlyához képest van, tehát: ha mindegyik pont súlya mondjuk 5, az ugyanaz, mintha 1 vagy 100 lenne, nem számít, innen egyébként a rational elnevezés, ami valami olyasmit jelent, mint a részarányos.

Próbálkozz, és ha az üveg körvonala nagyjából ki-elégítő, menj a Modifier Tab-hez. Ha **■** CV Curve-t



akarod változtatni, nem kell Modifiert adni hozzá, elég lesz a Sub-Objectre kattintani. Itt válaszd a Curve CV-t, aztán mozgasd, illetve adj hozzá még CV-eket (Refine, Extend) ízlés szerint. Ha jónak tűnik, adj hozzá Lathe Modifiert. Állítsd a Segmenteket magasra (mondjuk 30 fölé), hogy szép sima legyen az üveg. Ha nem tetszik a végeredmény, persze visszamehetsz a Curve-höz és javíthatasz rajta. Lehet, hogy szükség lesz **■** Flip Normals kipipálására. Ha kész, válaszd **■** Lathe végeredményének a NURBS-t. Ha most megnézed **■** Curve-t a Modifier Stackben, még mindig az eredeti Curve és Curve CV Sub-Objectet találsz ott. Ahhoz, hogy NURBS felületté (Surface) alakuljon a Curve, **■** kell mást tenni, mint az Edit Stackre kattintva Collapse All. Ez NURBS Surface-szé alakítja át az üveget, ezt ennan is láthatod, hogy ha **■** Sub-Objectre kattintasz, ott lesz egy Surface Sub-Object, a Lathe modifier pedig szórén-szálán eltűnt. Ezt most ne bántsd, inkább válaszd a Curve CV-t. Ha az eredeti görbét, illetve kontrolpontjait változtatod, láthatod, hogy vele változik a kész Lathe Object. Az ilyen real time modellezés rengeteg előnnyel jár (persze, csak ha



elég gyors a géped). Apropos, soha nem volt ilyen olcsó a memória (a proci is, magától értetődik), érdemes most beruházni, hogy a MAX 2.0 előnyeit maradéktalanul élvezhesd – de mire leírtam, már el is kezdett drágulni a RAM, úgyhogy tényleg siess!

Ha minden oké, csinálhatsz egy MESH-t a NURBS-ből, ■ gyorsabban fog renderelődni, sőt, mi több, a kész MESH-re érdemes Optimize Modifiert rászabadítani az alacsonyabb Polygon Count érdekében, és ha már eddig eljutottál, akár Collapse-olhatod is ■ egész Modifier Stacket, mint tette az a NURBS Surface előtt. Mindenesetre először nem árt másolatot készíteni, a MESH már nem alakítható vissza NURBS-zé. Apropos, ha már itt tartunk – az egyszerű Primitive-ek (mint a sphere, box stb.) és ■ Spline-ok (mint a circle, ellipse stb.) átalakítható NURBS Objecté úgy, hogy

Modifier Stack Edit Stackjére kattintasz és ■ a NURBS Surface-t választod, illetve egy már meglévő NURBS-höz Attach-olod, illetve Importárod. Attach és Import lehetséges más Objecteknél is, de csak ha az Object alkalmas NURBS-nek. Attach vagy Import esetén a Normalok néha megfordulnak, ilyenkor vissza kell őket Flipelni. Különbség ■ Attach és az Import között, hogy az előbbinél ■ Attacholt Object elveszti Modifier History-ját (azaz, hogy milyen Modifier és milyen paraméterekkel volt hozzárendelve), míg ■ utóbbinál kb. úgy, mint egy Boolean Operation-nél, megtartja, tehát megmaradnak változtatható állapotban az előző Modifiererek paraméterei. Ez persze azt jelenti, hogy ezek paramétereit is változtathatod később, ami ugyanakkor megint csak együtt jár egy jelentős lassulási faktoral is (jól fogalmazok, mi?).

No, kész az üveg, lehet pakolni. Azazhogy ■ még ■■■■ nem minden, a NURBS ennél sokkal több dologra jó. Hogy mi mindenre, ■ kiderül ■ következő cikkből. Most azonban térjünk vissza

üvegünkhöz, hátra van még az anyagozás. Annyi bizonyos, hogy van egy-két új Map és paraméter ahhoz, hogy pár napig eljátszhass vele, amíg többé-kevésbé kiismered ■ új Material Editort. Ha eléggé élethű Unicomos címkét akarsz, talán nem árt egyet beszkenneálni, én is ezt a megoldást választottam. NURBS-zel kapcsolatban feltettem egy ehhez hasonló Tutorialt a [www.insite.hu/insite/3d-re](http://www.insite.hu/insite/3d-re), ott egy kávéscsészét készítettünk el gőzölgéssel egyetemben. Vigyázz, angolul van!

Ne lepődj meg, de a következő számtól kezdve a 3D Max sorozat (a HTML cikkel együtt) teljes egészében átkerül ■ CD-re – sokkal jobban, részletesebben tudok majd magyarázni, ráadásul a képeket, animokat is jobban meg tudod majd nézni!



# Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg,

## nem mündégy, milyen a vonal!

Ünnepos hálózati  
szolgáltatások közvetlen csatlakozással

Szolgáltatás igényeihez a legmagasabb színvonalú  
biztonság és közvetlen vonal csatlakozások a igények

2000. évi különleges vonal szolgáltatások belső hálózati  
szolgáltatások igények szerint

Internetes Web-Shop extra szolgáltatásokkal  
WWW. DATANET.HU

24 órás ügyfélszolgálat

Legyen Int. hálózati és szoftveres  
szolgáltatás programok

**DataNet**

Új címünk: 1023 Budapest, Zsigmond tér 10.

Tel.: (36-1) 458-5858 • Fax: (36-1) 458-58500 • [www.datanet.hu](http://www.datanet.hu) • [info@datanet.hu](mailto:info@datanet.hu)



# ELKÖLTÖZTÜNK!

1078 Gy. Úrszombat, tel. 21.

A Wesselégy utca 1078-ban megállunk.  
A régi helygel minden hátramaradtot megszüntettünk.  
Ez azt jelenti, hogy a régi helygel minden hátramaradtot megszüntettünk.

Az északra felé PS1-ben továbbra is várjuk  
a játékosokat, akiket az új helygel várunk.

2018. BAROSS U. 55.

1078 Gy. Úrszombat, tel. 21.

1078 Gy. Úrszombat, tel. 21.

1078 Gy. Úrszombat, tel. 21.

1078 Gy. Úrszombat, tel. 21.

1078 Gy. Úrszombat, tel. 21.

1078 Gy. Úrszombat, tel. 21.

1078 Gy. Úrszombat, tel. 21.

Kelendőre várunk mindenkit!

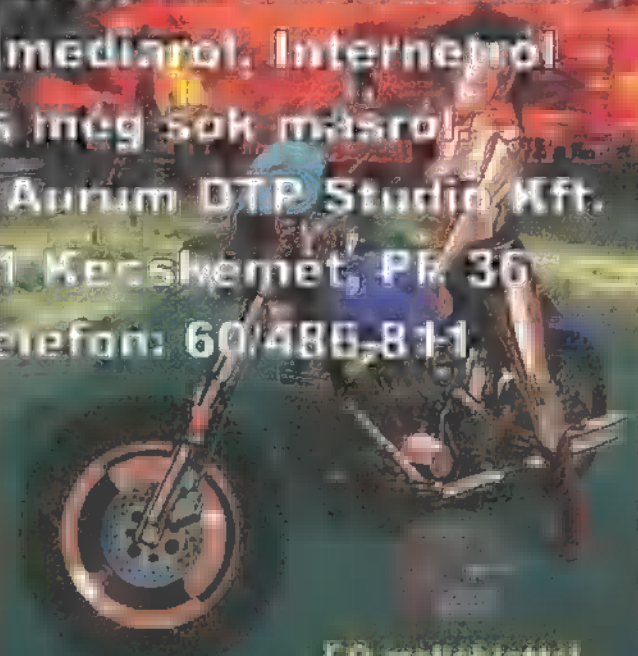


# GAMELAND

# CGA

Egy új magazin grafikáról,  
animációról, 3D modellezésről,  
multimediáról, Internetről  
és még sok másról!

Kiadó: Aurum DTP Studio Kft.  
6001 Keszthely, Pf. 36  
Telefon: 60/486-811



CD-melléklettel!

# A Nagy Játék

Ez a szám az előző számmal ellentétben a legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...  
A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...  
A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...

A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...  
A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...  
A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...

A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...  
A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...  
A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...

A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...  
A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...  
A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...

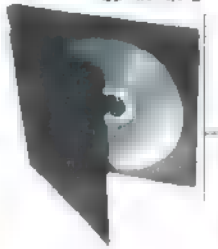
A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...  
A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...  
A legnagyobb méretű és a legtöbb értékelés...

# CD és floppy tartók

CD tartó 12db-os  
650Ft



CD tartó 4db-os  
300Ft



Floppy tartó 2db-os  
200Ft



Rendelhető színek: fekete, kék, bordó, fűz

Megrendelhetők a gyártónál:

Gyártó Mappa

7396 Magyarszék, Kossuth u.74.

Tel./fax: 72/ 421-522

Visszonteladókát is keresünk!

Egyéb termékek is rendelhetők!



# Nem kell jogsi

## Autókormányok

Az autó szimulátorok, -versenyek és egyéb, mindenféle keréken guruló járgányokra alapozott programoknak igen széles rajongótáborra van. A különböző joystickgyártók nem is hagyják kihasználatlanul ezt a piacot. Schuerue most két autókormányt mutat be, nem elsősorban mint újdonságot, hanem inkább csak mint kedvcsinálót. Kormányt tekerni élvezet!

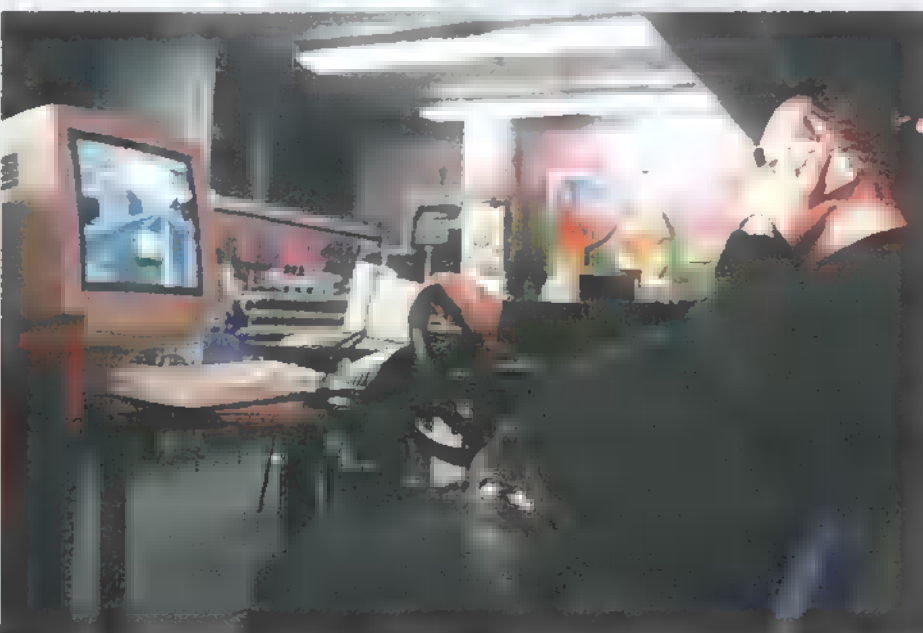
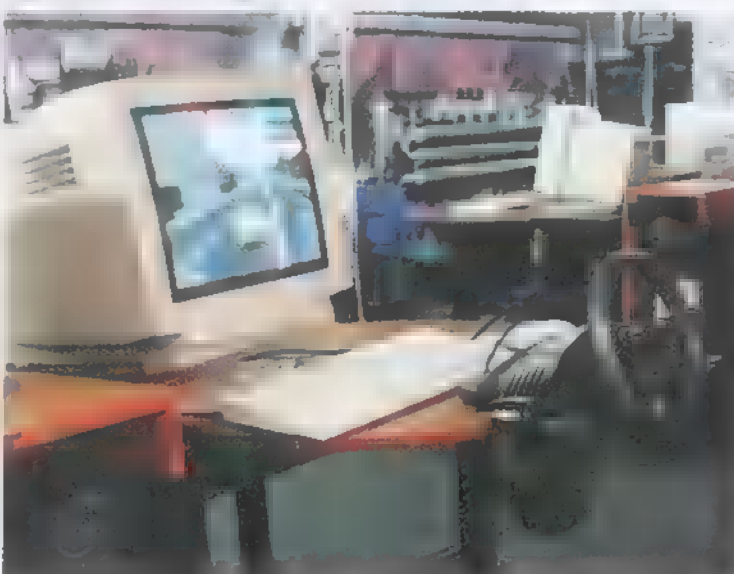
A kormányok kipróbálásáig voltam valami nagy autóverseny rajongó, a Carmageddon és a Destruction Derby sokkal közelebb áll hozzám, mint NFS vagy Screamer. Ennek a legfőbb oka, hogy számítógépen billentyűkről kell „vezetni”, ami nem teszi lehetővé a finom kormánymozdulatokat, illetve nem lehet olyan gyorsan reagálni a „kialakuló forgalmi helyzetre”, mint egy valódi autóban. A kormányokat nyüstitve azonban igen csak megváltozott a hozzáállásom, hamar megérezhető volt egy-egy versenyautó szélessége, és a zsírozott villámhoz hasonló fürgeséggel lehetett cikázni az ellenfelek között, olyan előzésekből lehetett koccanás nélkül kijönni, amelyek billentyűzetről biztos (legalábbis, ha én vezetek), tömeges bukáshoz vezettek. A pedáloknak hála a sebesség is sokkal könnyebben kezelhető, a gáz és fék használata kevesebb odafigyelést igényel, mintha gombokat kellene nyomogatni, mivel egy pár kör gyakorlás után az autó hangjából és pedál állásából játékos pontosan tudja a sebességet, anélkül, hogy az órára kellene pillantania. Az irányítás könnyebbségét legjobban talán az jelzi, hogy az Need For Speed II SE mediterrán pályáján, a hegyi falun 200-as tempóban tudtam keresztülhajtani, előzve az ellenfeleket és váltogatva, mindezt úgy, hogy még egy táblát sem taroltam le. Lehet, hogy erre a profik csak legyintenek, de kormány nélkül jóval lassabban is szinusz hullámokat leírva pattogtam a házak között, vagy elszálltam, mint a győzelmi zászló szélben. Kormány használata mellett a váltó kezelése annyira egyszerű, hogy automatára kapcsolva már hiányzik, pedig nekem billentyűről vezetve soha sikerült megfelelő ritmusban váltanom. Egyetlen kellemetlenség, hogy fokozatonként kell váltani, ami egy hatodikban dobott tripla leszúrt fetrenberger után némi időkiesést eredményez, amíg visszarámoljuk egyesbe (bár az igazi versenyautókban is efféle, soros váltó van).

Egyetlen kellemetlen mellékhatást tapasztaltam: tesztelés után hazafelé tartva a körúton is kerestem

ideális ívet, figyelmen kívül hagyva sávokat és a sebességkorlátozást, még szerencse, hogy csak egy Trabanti pöfékelt alattam, valami több száz lóerős betonszagató szörnyeteg.

### Platinum Sound: Per4mer

A Performer egyszerű kivitele első pillantásra bizalmatlanságot ébresztett bennem, de kellemes meglepetést okozott strapabírósága, annak ellenére, hogy teljesen műanyagból készül. Az asztalra kerül a kormány rész, ami széles talpának köszönhetően felerősítés nélkül is elég stabilan áll – a rögzítés hiánya a túl erőteljes használat ellen is védelmet nyújt, mivel arrébb csúszik, és nem törik el :-). A pedálokat asztal alá, valahova láb közelbe illik helyezni (a jobb a gáz, a bal a fék), bár a kormányrész a pedálok nélkül is működőképes, ekkor négy gomb veszi át a pedálok szerepét. Az összekötéshez szükséges kábelek elég hosszúak, hogy akár asztalon, akár földön álló gépbe be lehessen kötni. A kormányrész kitérése mindkét oldalra 50-50 fok, ami elég nagy ahhoz, hogy finom kormánymozdulatokat is érzékeljen, de elég kicsi, hogy hirtelen nagyot is lehessen kanyarodni. A kormánykerék felülete elég érdes ahhoz, hogy izzadt tenyérrel is biztosan lehessen vezetni, és hasonlóan valódi járművekhez, ez is automatikusan egyenesbe áll, amint elengedik. Ára 18 900-Ft. + Áfa



### Thrustmaster: Formula 1

Szinte minden játékos találkozott már a névvel, ha máshol nem, akkor valamilyen komolyabb program beállítási lehetőségei között. A Forma 1 versenykormány kipróbálása után megértettem, miért vált kiegészítő-gyártóból szabványteremtővé a cég. A kormány és pedál strapabíróságáról már súlya is árulkodik, kidolgozása nagyon finom, a kormányt és a váltókar gombját speciális gumis tapintású, de szivacsos puhaságú anyag borítja, a váltókart acélból készítették. A kormány szerkezet bonyolultnak tűnő, de igen egyszerűen kezelhető mechanizmussal rögzíthető asztalhoz, a pedálokat pedig egyszerűen a padlóra kell helyezni – hogy szükség van-e csúszásgátló talpak felragasztására, vagy pusztán a súly a helyén tartja az, az adott burkolat függvénye.

A kormány szerkezet kitérése megközelítőleg 120 fok mind jobb, mind bal irányban, s nagyon apró mozgásokat is megérez, komolyabb forduló elérése is lehetséges, még egy kézzel vezetve, másikkal a váltót markolászva is. Viszont a hirtelen nagy kitérés elérése már keményebb munka, különösen azért, mert a kormánynak van bizonyos ellentartása, éppen úgy, mint egy valódi autóban (a trabiban azért jobban kell izmozni), még valóságosabbá téve a vezetés élményét. A pedálokat kétféleképpen lehet használni, a talpazatokon lévő kapcsolóval választhatunk Combined és Separate mód közül. A kormánykeréken, ami formai kialakítását tekintve pontos mása egy F1 autó kormányának, természetesen megtaláljuk a két kis gombot is, amivel a versenyzők váltogatnak, itt a joy harmadik és negyedik gombjának funkcióit érhetjük el vele. A váltókar két iránya az első és második „tűzgomb”. A kormányt a Win'95 és számos játék alapból

ismeri, a többihez könnyen beállítható, a mellékelt lemezen „mindössze” egy tisztes help állomány és a gameportot tesztelő program található. Ára 33 900-Ft. + Áfa

A kormányokat a Pilot Comp (Tel.: 351-2338) jóvoltából nyúzhattuk egy kevéskét.



Legelőször is szeretnénk megköszönni azt a tömérdek kedves újrési és karácsonyi üdvözlőlapot, amit még januárban is kaptunk tőletek, melyeknek mennyisége csak egy legelőnyű fű és szőrszál számával összevethető. Miután így tisztáztuk a legelő-ször, üdvözlőlapp problémát, gondolhatnátok, hogy egy ámokfutó ír levrotot – Newlocal.

**M**indjárt az elején egy izgalmas dolog. Egy levél! (Aki másra gondolt, az lapozzon egy Playboy középső oldalára!) Elsőre nem is tudtam mit hozzátenni, korrekt darab.

"Hello Mindenkinek

**Az fényjelenség.**

Azt hittem csak hülyültök, de nem, valóban működik a CD tok-fény. (...) Az asszonyok is tetszett.

**Az külalak, s az cikkek.**

Jó van, szép színes meg minden, de hát ez is kell a jónépnek. Nagyon érződik az újságon, hogy többen készítették. Egyes cikkek-nél az összes billentyű le van írva, másnál meg semmi. Őszintén szólva, mikor egy leírást olvasok nem érdekel, hogy a nem tom milyen szuper vadász berepülő elfogó TU144 a C-re ezt dobál ki, V-re meg azt. Viszont amikor a CD-ről betöltök egy-egy játékot, akkor már érdekelne, hogy mik az alapvető billkók. Pl: nem lehetne megoldani úgy, hogy a játékok saját könyvtárába egy .txt vagy file\_id.diz file-ba leírni pár szóval, hogy mi a játék és mivel lehet irányítani. (Mondjuk azért ez függ az adott játéktól is, mert ■ Galaxy-hoz nem hiszem, hogy le kellene írni ■ jobbra/balra/tűz egyébként átdefiniálható "billkóit", míg a repülő szimulátorhoz igenis szükséges. Ettől függetlenül lehetne file\_id.diz-t varázsolni mindenhova. Nem tesszük, mert ez egyrészt a frissesség rovására menne, másrészt majd mindegyik Win95-ös, amelyben van Help, illetve ■ legtöbbször átkonfigurálható ■ gombok, ezért egyértelműek – Newlocal)

**ECTS.** Én például végig olvastam a felsorolás jellegű bemutatást, de csak azért, mert mindig kiolvasom az egész újságot. Hát valami borzalmas volt. 200-220 játékról csak két- esetleg három sorban értekezni, hát tudja fene. (...) (Nagyon szívesen írnánk többet is, de sajnos még mindig kevesen olvasnak bele a CD-be – Newlocal) Jobban tetszettek azok a kb. egyharmad oldalas cikkek, ahonnan meg is tudtam valamit a játékról, pl: Tomb Raider 2. (Egyébként

nincs a hölgyről egy tisztességes egészalakos fotó? Ha létezik, feltehetnétek a CD-re).

**3D Studio Max Tutorial.** Nem tom, tudjátok-e mennyibe kerül ez a software. Gondolom, tudjátok. Szerintetek hány olvasótoknak van meg ez a tulajdonában. Én a Win95-ömért is nyögve, nyelve adtam ki az árat. A PhotoShop 4.0-át meg születnapomra úgy dobta össze a nagyrokonság. Szóval ezt csak azért írom, hogy valami pénztárcához közelebbi software-t kéne boncolgatni. A 3DS Max nagy jó és ha ■ cikksorozat egyszer véget ér akkor a LightWave 5-ről is lehetne egy kis ismertető. (Tudom, tudom. Ez egy ellentmondás. Néhány sorral feljebb még a kifelhasználók számára is elérhető prg.-ért esedeztem, most a LW5-ről szeretnék sorozatot. De hát mit tegyek, az is érdekelne. No persze nem egy egész éven át. Lassan már másfél.) (Nyugaton ■ helyzet változatlan. Ki lehet azt a programot próbálni az ismerősnél, ahol jogtisztá Bár erről a témáról az utóbbi 1 év levrovaiban jelent meg konstruktív javallat. – Newlocal) **Az CD.**

Mostanában divat, hogy vírus kerül fel a CD-re. Nem mondom, hogy a tiétekre (de ne is! VELÜNK sose történt meg – Newlocal), de veletek is előfordulhat ilyen. Nem lenne megoldható, hogy a CD bootolható legyen (Gyk: a rendszer a CD-lemeztől álljon fel – Newlocal), természetesen nem mindegyik, csak egy-kettő, és szerepeljen rajta néhány vírusölő egy az egyben. Tudom, ezzel szerzői jogokba lehet ütközni, de egy javaslat erre. Vegyük Calderák OpenDOS-át. Hálózati használat nélkül szabadon terjeszthető. Ez lenne az alap, és erre kerülne mondjuk F-Prot víruskereső shareware, futtatható állapotban. Sőt, képzeljétek el, beteszem a PC-X CD-t a meghajtóba, RESET, és lőn csoda elindul az általatok írt keretprogram. (Ez nagyszerű valóban, ha csak egyfajta standard PC létezne. Mégis hogyan hidalhatnánk át az operációs rendszerek közötti különbségeket, mert van, aki DOS 5.0-zik, de van, aki mondjuk a WinNT 5.0betát használ?! – Newlocal)

Nem lehetne a mozi előzetesekből azokat felrakni, melyek magyarnyelvűek? Nem mondom, hogy nagy gond, bár én a középfokú angolommal is csak csodálkozok néha, mit mondanak. (Hát, az a helyzet, hogy a nyomdai átfutási idő miatt, nem tudjuk megvárni a magyar szinkronos verziót, és ha megfigyelled, a mozifilmek mindig ■ legfrissebbek, olyanok, amik az újságunk megjelenése után kerülnek bemutatásra. – Newlocal)

**Ez itt ■ reklám helye** (most olvastam a novemberi CD-n a hónap levelét). Én kimondottan Win95 felhasználó vagyok. Nem mondom, hogy nincsenek néha problémáim velem, de hát a DOS-sal is voltak. Kivel ne fordult volna elő, hogy egy prg. Le-fagyott, és ilyenkor jött a.) Ctrl+C, Ctrl+Break, b.) Ctrl+Alt+Del, c.) Reset. Szóval ott sem volt mindig rózsás az élet. Csak erről hajlamosak vagyunk elfeledkezni. (Jól mondod! – Newlocal) A Win95 szebb, jobb, többet várunk tőle. De nem mindig jön össze minden, és ilyenkor elszáll. Ahogy Kapuk Vili mondaná, mikor leáll az autónk: ne a motort nézzük meg, ne is a biztosítékokat, hanem szálljunk ki, szálljunk vissza és indítsuk újra, hátha azután menni fog.

**Még egy reklám.**

(...) Remek ötlet lenne, hogy az újság végén rövid, de legalább 2-3 oldalas ismertetőt adnátok a CD tartalmáról, mint azt már csináltátok az ominózus első szám alkalmával, ami aztán egyhasábossá vált, ami júliusig szó szerint megegyezett a borítón levővel, tehát a szimpla felsorolással. Azóta, aki az újságosnál vásárolja, csak akkor tudja meg mit kapott, mikor már felbontotta. (Ez feltételezés, mivel én előfizettem, így nem tudhatom, hogy az újságosoknál lévő példányokon nincs egy kis matrica a CD tartalmával, úgy, mint a PCWORLD-nél.) (Ezzel az a nagy helyzet, hogy az első borítót nem akarjuk tönkrevágni ■ sok szöveggel, így mindenképp ki kell bontani az újságot ■ tartalmáért. Megjegyzem, hogy a nejlonozott erotikus lapok borítójából sem derül ki, mekkora ■ mellbőssége a 12. oldal modellnek... Továbbá, attól, hogy 2 oldalas lesz ■ CD tartalomjegyzék, ■ lesz kívül. – Newlocal) (S ha már itt tartunk, itt jegyezném meg, hogy szomorú, hogy a magyarországi, CD mellékletes lapokat be kell nejlonozni, mert különben mire az utcára ér, ■ feléből hiányozna a CD. Ha nem lenne ennyire... khm..., hogy is fo-

## Decemberi nyerteseink:

Earth 2140 játék nyertesei:

1. helyezet: Szemes Szabolcs, Szombathely (bördzseki, egéralátét, póló, Earth 2140 játék)
2. helyezet: Juhász Péter, Vecsés Earth 2140 játék, egéralátét, póló
3. helyezet: Dócs Péter, Balassagyarmat Earth 2140 játék

Egéralátétet nyertek:

Győri Péter, Kapuvár; Schwoy Eszter, Mohács; Fabó Julianna, Öcsöd; Kőrödi Gábor, Békésszentandrás; Berdár Péter, Miskolc; Holik Zoltán, Tamási; Kasza Viktor, Balatonföldvár

100 Folk Celsius CD-t nyertek:

Bóta Zoltán, Jászberény  
Straubné B. Zsuzsanna, Érd

100 Folk Celsius kazettát nyertek:

Győry Gábor, Miskolc  
Zahemszki András, Eger

## GRATULÁLUNK!



galmazzak, barátságosan a terjesztés, nem kellene zacszini, magától megoldódna a probléma, s még a lap is olcsóbb lehetne 1-2 forinttal – Mr. Chaos)

*Szóval csak ennyit akartam írni, remélem nem bántottam meg senkit, és nem tapostam senkinek se a lelkivilágába. Egyébként saját levelemből ítélve nem csak azt kellene korlátozni, hogy ki hány lemezt küld be, hanem azt is, hogy hány oldalon fejtheti ki a véleményét. Nem cikizésből írtam ezeket le, hanem azért mert ti kértétek, hogy írjuk meg véleményünket.*

*Tisztelettel: B. Péter, Mezökövesd, sk."*

Szóval, ha csak ilyen levelek jönnének (nem szó szerint hehe), én lennék a legboldogabb. Korrekt, építő jellegű kritika. Kicsit azért is igyekeztem beleszorítani az egészet, hogy példát statuáljon. Ja, és a levél másfél nyomtatott oldal (nem próbálkozni 4 pontos betűkkel!!!).

*"Helló, Pici X! (Na jó, nagy X)*

*Jön a tél! Nőnek a számlák! Nő a rosszkedv! Az én kedvem mégsem ment el a programozástól! Sőt! Az "ismeretlen X-Aktáim" már elkészült(ek) és most készül a "Pitbulldogs", ami szerintem tök jó lesz.*

*Kérdés: a Turbo Pascalban, vagy egyáltalán hogyan lehet azt megcsinálni, hogy egy progit ne lehessen lemásolni. Ez egyszerű kérdés lehet nektek (nekem nem), de nagyon fontos!*

*Albion: 2 hónapja mentem végig az Albion angol verzióján. Szerintem a "Kék Bajtocska" kitett magáért.*

*Lemez: Most nem küldök semmit, csak ha visszakülditek a lemezemet, mert nincs Internyetem.*

*Szegmensekkel: JADE INC. V.László, Gyöngyösoroszi.*

*Ul: WWW Internyete, I++ te számár, LLLR így beszélt az ősember, +AO miaúúú, MSZK inkább NSZK, T. Bocsi, a nyomtatóm nem ismerte fel a windows-os fontokat."*

Nos, próbálom kitalálni, mit is jelent ez az egész levél. Kiderült, hogy a srác szeret programozni, méghozzá Turbo Pascalban, el is készült néhány jól csengő névre hallgató programja, de nem bír hozzá védelmet készíteni. Meg azt is elmondja, hogy tetszett neki egy bizonyos játék. Kéri, hogy a lemezét küldjük vissza. Végül az Ul:-ban néhány felismerhetetlen ASCII karakter, amit megpróbáltam a leginkább élethűen begépelni. Ezek után következnek a megfejtés: mi is örülünk, hogy írtál programot, ha lehetséges a forráskóddal együtt szívesen leközzölnénk oktató jelleggel. Programot levédeni lehetetlen, legfőképpen nem Turbo Pascalban - különben is, ha véletlenül elkészíted az abszolúte feltörhető védelmet, valaki még aznap feltöri... A lemezt általában visszaküldjük, kivéve, ha nincs cím megadva. Egyébiránt a kb 70 forint értékű lemez oda-vissza postaköltsége legalább ennyi (lásd januári áremelések), így azt kell eldönteni, hogy kinek érdemes azt a pénzt odaadni, a Postának vagy a Floppygyártó cégnek. Végül pedig az utóiratban írtak: örülnék ha elmagyaráznád a furcsa karakterek jelentését, lehet, hogy egy nagy titokra derülne fény. És most átadom a szót Sam. Joe-nak, illetve előbb egy "leveledzőnek".

## A hónap telefonja

A minap csörög a telefon, s egy ötvenes úr érdeklődik, hogy "Önöknek miféle közük van a Pc-xxx Magazinhoz?" - az ikszeket külön tagolva, jól hangsúlyozva. Na mondom, lebuktunk, mostantól kezdve elvárja majd az olvasó az állandó pornómellékletet, így igyekeztem meggyőzni őt arról, hogy: "Semmi, de abszolúte semmi közünk nincs a gyalázatos kiadványhoz, csak a nevünket mocskolják". Teljes megrökönyödésemre a következő kérdés már így hangzott: "Jó, nem azért kérdeztem, csak nem tud egy telefonszámot hozzájuk?". S ezzel a kocka el is volt vetve: hiába minden magyarázkodás, itt senkit nem érdekel, hogy undok módon visszaéltek a PC-X Magazin nevével, hogy szégyelljük magunkat, hogy bárki is ránk gondol, ha meglátja a férfiipar ezen termékét, nem, nem erről van szó. Csak egy telefonszám kéne...

*"Hello Pc-X*

*In medias res: (ilyen művelt vagyok ám én)*

*Azért ragadtam billentyűzetet, hogy feltegyek pár kérdést:*

*1. Mostanában többet zenélsz számítógépen [...] a baj csak az, hogy egy rádiós Vibráló chipes hangkártyám van, [...] s ez a kártya elég zajos, és a felvett zenék nem tiszták tökéletesen. Le akarom cserélni a hangkártyát, csak azt nem tudom, milyenre. [...] Szóval milyen hangkártyát javasoltok?*

*2. Most P100-om van, s ez semmire sem elég, úgyhogy bővítek. Ti mit javasoltok milyen procit kellene vennem? Igaz, egyébként az, hogy az AMD K6 gyorsabb mint Pentiumos társai?*

*3. Decemberben szert tettem egy Video CD-re. [...] Megnéztem egy MixiM árlistát is, s eltűntek az ilyen filmek. [...] Lehet még most kapni akkor VideoCD-t?*

*4. Az F22 III elején láttam, hogy Dolby Surround hangzásban is lehet játszani. Milyen felszerelés kell hozzá, és az ára kb. mennyi? És a VideoCD-s filmek között van ilyen, ami DS?*

*Zolee"*

Gratulálunk a klasszikus műveltségedhez, de kérek, ha egy mód van rá, legközelebb a borítékra írd feladót is, mert akkor még válaszolni is tudunk (csak úgy, in medias res). Felbélyegzett válaszboríték pedig tuti bónuszt ér. Hogy pontokba szedjem a választ:

1. A leveledből számomra úgy tűnt, hogy a játék is szempont számodra, nem csupán a zenélés, ezért szerettem a megfelelő eszköz egy SB 32, vagy SB AWE 64. Azért éppen ezek, mert kompatibilisek a korábbi Sound Blaster-ekkel, ezért nem lesznek gondjaid a játékokkal.

2. Ha kicsit többet írtál volna a konfiguról, akkor okosabakat tudnánk mondani. Pl. nem mindegy, hogy mennyi memória van a gépedben. Ha 16MB, vagy kevesebb, akkor érdemes talán memóriát bővítened, lévén, meglehetősen kedvező mostanában az ára (bár lehet, hogy mire a lap megjelenik, már begyűrűzik hozzánk is a memóriár-emelkedés). Ha az alaplapod tud "dual"

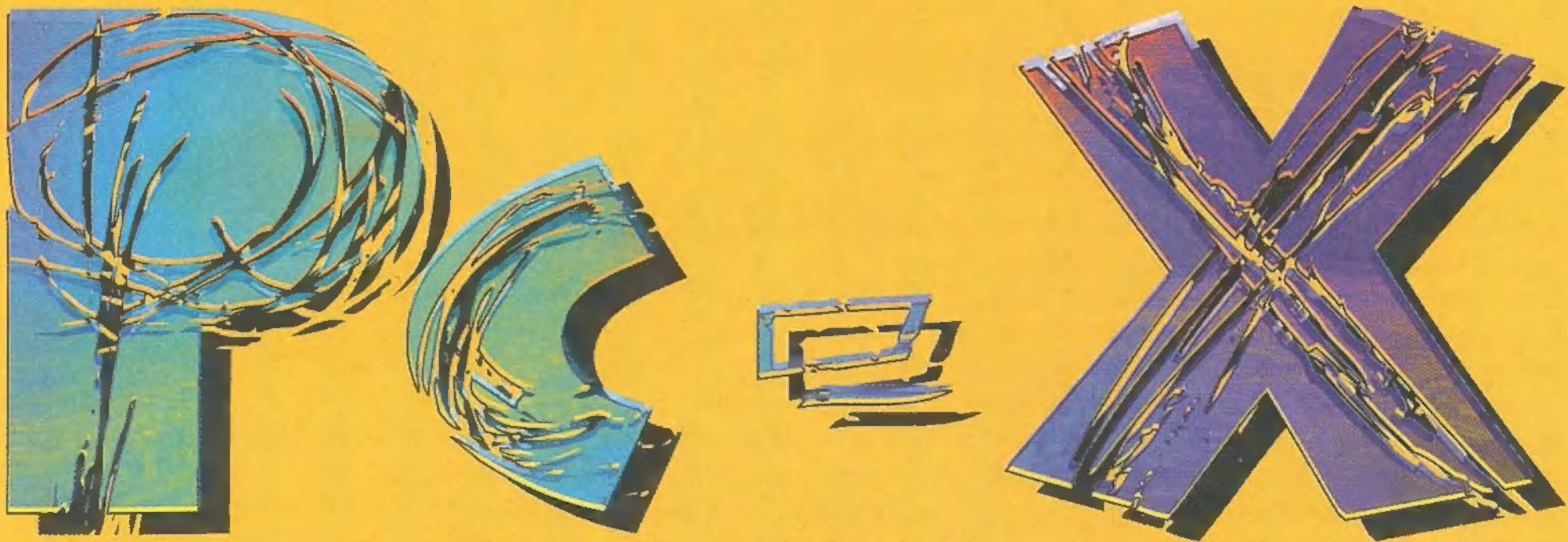
feszültséget, akkor bátran vágj bele valamilyen MMX proci vásárlásába. Az AMD, vagy Cyrix vs Intel vitával oldalakat lehetne megtölteni. Volt egy röptesztünk a K6-al kapcsolatban tavaly májusban. Ott, akkor rávert az Intel Pentium 166 MMX a K6 166-ra. 3. Valóban, a Mixim, aki a kedvenc Video CD rovatomhoz szállította az anyagot, már sokkal kevesebb Video CD-t tart, mint a rovat "fénykorában". Ha az Interneten rákéresel a Video CD címszóra, akkor találni fogsz egy rakat on-line áruházat, amely csak és kizárólag ezzel a materiával foglalkozik. (Javasolom, ne kérd el a katalógusukat e-mailban, mert úgy el fog önteni a spam, hogy ki sem látszol majd alóla.) Hogy mennyire nem halt ki a Video CD, mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy nemrégiben jött ki az ID4 (Függetlenség Napja) ebben a formában. (Nem, még nincs meg, mert mire ide érne, vámmal cakk-pakk, vagy tizenötezer forintot kóstálna.) De azért a világ erőteljesen halad a DVD irányba.

4. Nem nagyon értek a témához, de ha elmész egy komolyabb Hi-Fi berendezéseket rőfölnő üzletbe, akkor ott tuti felvilágosítanak. Annyit sejtek, hogy kell egy surround erősítő, a maga 2+2+1 hangfalával (az árat szintén ott kérdezd :-). Az összes olyan angol nyelvű film, amit anno a Video CD mellékletben említettünk, mint Dolby Surround hangú volt.

**Ödv: Sam. Joe**

Legyen talán ez a limit, itt elvágjuk, s folyt. CD. Most törjétek át a papír szabta korlátokat, és GOTO CD. Addig is, üdvözl mindenkit

**Vlagyimír - Newlocal - Levrov**





# COMPUTER CLUB

SZERETNÉL CSÚCS GRAFIKÁJÚ SZÁMÍTÓGÉPEKEN A LEGÚJABB JÁTÉKOKKAL JÁTSZANI? SZERETNÉD LENYOMNI A TÖBBIEKET? SZERETNÉL JÓ TÁRSASÁGGAL ÖSSZEJÖNNI?

**ITT A HELYED, A PC-X KLUBBAN!**

NÉZD MEG A PC-X KUKACAIT A FALON UV FÉNNYEL MEGVADÍTVA, NÉZZ FARKASSZEMET DIABLÓVAL, VEREKEDJ MEG FÖLD ALATTI LABIRINTUSUNKBAN DUNGEON KEEPERREL, LÁTOGASD MEG BUDAPEST EGYETLEN CYBERBOODY-JÁT!

**MÉG MINDIG OTT VAGY?!  **

SZÓRAKOZÁSODAT PENTIUM 200 MMX-ES, 3DFX GYORSÍTÓKÁRTYÁKKAL MEGFEJELT SZÁMÍTÓGÉPEK, KÓLAUTOMATA, SZÉLES PROGRAMVÁLASZTÉK ÉS HOZZÁÉRTŐ, PC-X-ES FIATALOK GARANTÁLJÁK!

ÉS NEM UTOLSÓSORBAN, NÁLUNK OLCSÓBBAN MEGVÁSÁROLHATOD A PC-X MAGAZIN, A PC-WORLD ÉS A SZÁMÍTÁSTECHNIKA LEGFRISSEBB SZÁMAIT, ELŐFIZETHETSZ LAPJAINKRA ÉS HOZZÁJUTHATSZ RÉGEBBI SZÁMAINKHOZ!

**MÁR SZOMBATON, ÉS  
ESTE IS NYITVA  
TARTUNK!**

CÍM: 1012 BP, MÁRVÁNY U. 17. BEJÁRAT AZ ALKOTÁS U. FELŐL.

TEL.: A 343-AS MELLÉKEN 156-0691, 156-0337, 156-8291

NYITVATARTÁS: KEDDTŐL PÉNTEKIG 14-20, SZOMBATON 10-20 ÓRA KÖZÖTT

# RAYMAN designer

Fedezzünk fel 24 új kalandot Rayman-nel és készítsünk saját játékokat!

A Rayman Designer a második Rayman kalandorozat, napjaink egyik legsikeresebb, legszebb platform játéka PC-n. A szenzációs grafika, az atmoszférikus zene, a hangeffektek tökéletesen illeszkedve egymáshoz, teszik naggyá a Rayman-t! Nincs szükség a Rayman alapjátékhoz, ahhoz, hogy játszunk a

Rayman Designerrel! Gyerekezzünk, mert időre megy a játék! Fedezzünk fel egy új Raymant, aki hihetetlen erővel rendelkezik!

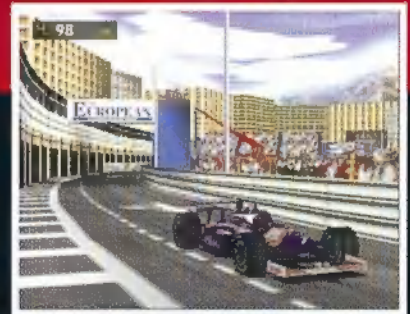
A nehéz szituációkban Rayman könnyedén

győzi le az ellenségeit mágikus öklével!

Használjuk a pályaszerkesztőt, amely segítséget nyújt a Rayman játék felépítéséhez. A pályaszerkesztővel különböző pályákat alkothatunk az elképzelt háttérrel.



# F1 Racing SIMULATION



A legvalóságosabb autóverseny szimulátor. Tekintsünk be a Forma 1-es világ színpadai mögé. Megtanulhatjuk a Forma 1 világának fogásait, és azt is, hogy milyen fontos egy jó helyezés a rajtrácson.

A szoftver annyira élethű, hogy tényleg a legjobbnak kell lenniünk, ahhoz, hogy legyőzzük a legjobbat.

**Fantasztikus élethűség, valós idejű 3D-s grafika !**

Hála az együttműködésnek a Renault F1-es csapattal, létrehoztuk a tökéletes Forma 1-es érzést. 3 dimenziós boksok, Valós pilótajellemzők, Élethű pilótafülke, Valós ütközések!

# ECOBIT

**Az EcoBIT Multimédia Kft.  
ismét új kalandlehetőséget  
kínál neked!**

**A Grolier gondozásában  
megjelent  
Perfect Assassin  
varázslatos világba kalauzol,  
ahol fantasztikus kalandok  
várnak rád!**

Az EcoBIT Multimédia Kft. 1998-ra is tartogat  
kellemes meglepetéseket! Pólus Centerben lévő  
boltunkban hasznád ki a Pólus Pénz Akciót, amely  
sokkal többet ér nálunk!

Vásárolj nálunk! Törzsvásárlóink automatikus  
kedvezményben részesülnek, amely érvényes  
bármilyen PC CD-ROM játékra!

Nálunk nem kerül semmibe a törzsvásárlói  
klubkártya, csupán vásárolnod kell nálunk!  
Még ma érdeklődj a részletek után!

# PERFECT ASSASSIN